
KINGSPORT, LA CITÉ DES BRUMES
L'Appel de CTHULHU
7e édition
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Kingsport
la cité des brumes

Histoire locale & chronologie lovecraftienne
Personnes importantes et guide de la ville
Trois aventures



Kevin Ross

Editions Sans-Detour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

Remerciements
Je dédie cet ouvrage à ma famille, Ken et Wilma, pour m'avoir supporté si longtemps et pour m'avoir remis à ma place au moment où j'en avais besoin (ce qui veut dire souvent).
Je remercie également H.P.L. et tous les Étrangers qu'il a inspirés, divertis… et terrorisés

Version française :
Traduction : Antoine Rouchon
Relectures : Erwann Perchoc, Nicolas Tauzin
Conversion V7 : Raphaël Hamimi
Merci à nos souscripteurs pour leur relecture bénévole sur cet ouvrage.
Mise en page : Pierre Sagory
Dirigé par : Lisette Hanrion

Illustration de couverture : Loïc Muzy
Illustrations intérieures : Claire Delépée, Mariusz Gandzel, Loïc Muzy, Fantasy Flight Games, Chaosium
Plans et cartes : Claire Delépée et Olivier Sanfilippo

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-37374-012-7 • Édition et dépôt légal : avril 2017

Table des matières



Introduction



« Le matin, la brume monte de la mer le long des falaises de Kingsport. Blanche et duveteuse, elle surgit des profondeurs pour s'élever vers ses frères les nuages, pleine de songes de pâturages humides et de cavernes de Léviathan. Et plus tard, elle devient une fine pluie d'été qui tombe sur les toits raides au-dessus des poètes, et ces nuages éparpillent des bribes de rêve pour que les Hommes ne vivent pas sans avoir entrevu les secrets anciens et les merveilles étranges que se content les planètes seules dans la nuit. Quand les récits s'épaississent dans les grottes des Tritons et que les conques dans les cités d'algues soufflent des airs effrénés appris auprès des Dieux Très Anciens, alors les brumes impatientes se rassemblent dans le ciel chargé de connaissances. Et ceux qui, depuis les rochers, regardent vers l'océan ne voient qu'une blancheur mystique, comme si le bord de la falaise était le bord du monde ; comme si les cloches solennelles des balises tintaient dans un éther de féerie. »

— *L'Étrange Maison Haute dans la Brume*, par H.P. Lovecraft



Kingsport *est le troisième volet de la série du Pays de Lovecraft pour L'Appel de Cthulhu et se conforme aux parutions précédentes. La brumeuse Kingsport, cadre de plusieurs nouvelles merveilleuses et effroyables de H.P. Lovecraft, se trouve à quelques kilomètres de la dynamique Arkham. C'est un lieu imprégné de passé, de brumes et de rêverie.*

Lovecraft n'aura fait qu'une description sommaire de Kingsport, mais l'essentiel de son atmosphère et de son cadre lui a été inspiré par son voyage à Marblehead, dans le Massachusetts. Je me suis donc fondé sur les détails et indices présents dans ses histoires, mais également sur Marblehead, pour donner vie à un Kingsport utilisable dans le cadre d'une campagne de L'Appel de Cthulhu. J'ai également créé plusieurs lieux lovecraftiens. Le reste de la présentation de la ville repose sur des faits réels de l'histoire de la côte nord du Massachusetts. La ville n'est pas entièrement décrite et il est chaudement recommandé au Gardien d'y ajouter ses propres créations à partir des lieux présentés ici et dans Les Mystères d'Arkham. Les cartes des quartiers sont conçues pour permettre au Gardien d'introduire facilement de nouveaux éléments. La population exacte de Kingsport est laissée à son imagination et à celle des joueurs. En 1929, Marblehead n'abritait guère plus de 8 000 personnes.

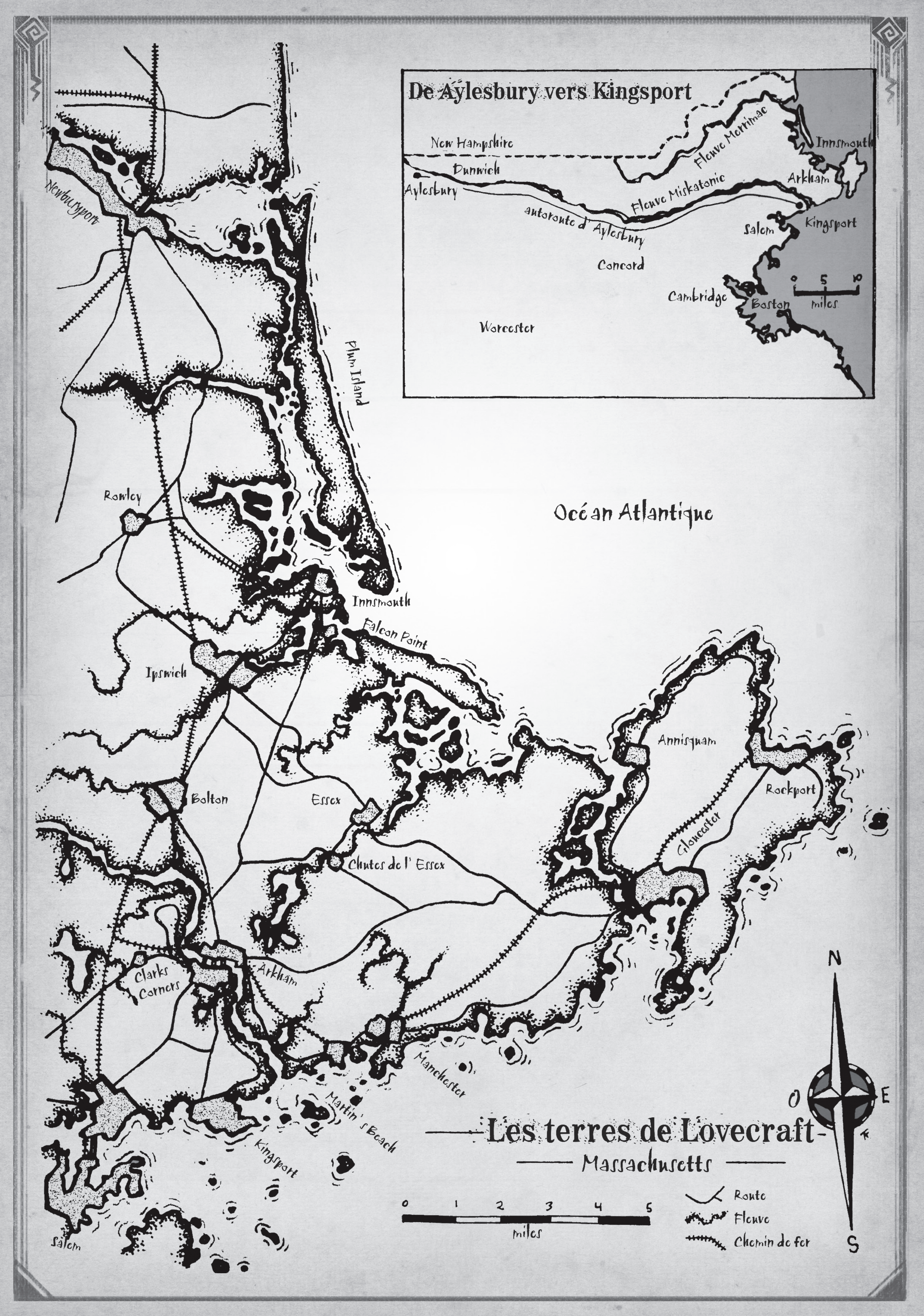
Le guide de Kingsport a été rédigé conformément aux autres ouvrages de la série du Pays de Lovecraft, Les Mystères d'Arkham et Retour à Dunwich. L'action est donc conçue pour se dérouler vers fin 1928. À ce moment, les événements décrits dans les trois histoires de H.P. Lovecraft qui prennent place à Kingsport ont déjà eu lieu. Le 11 avril 1919, le « Terrible vieillard » supprime les trois criminels qui cherchaient à le cambrioler. En décembre 1922, le narrateur anonyme du « Festival » subit de terribles hallucinations qui le rendent amnésique et le font interner à l'asile d'Arkham. Lors de l'été 1925, Thomas Olney se rend dans « l'Étrange Maison Haute dans la Brume » pour une visite tragique. Plus récemment, la station radio de l'Arkham Advertiser commence à être construite au sommet de Kingsport Head, afin de communiquer avec l'expédition de l'Université Miskatonic qui partira prochainement pour l'Antarctique.

Avant de vivre des aventures à Kingsport, il est fortement conseillé au Gardien de lire les trois récits de H.P. Lovecraft qui s'y déroulent : « Le Terrible Vieillard », « Le Festival » et « L'Étrange Maison Haute dans la Brume ». D'autres nouvelles peuvent donner davantage d'inspiration : « L'Affaire Charles Dexter Ward », « Le Monstre sur le seuil », « Les Montagnes hallucinées », « Le Cauchemar d'Innsmouth », « La Clé d'argent », « À travers les portes de la clé d'argent », « La quête onirique de Kadath l'inconnue », « Le Bateau blanc » et le fragment « The Rose Window ». Le cycle poétique de Lin Carter, « Dreams of R'lyeh », fournit également des renseignements sur Kingsport.

Pour finir, je souhaite remercier les personnes et les revues suivantes pour leur aide, leurs encouragements, leurs mots, leur inspiration et leurs conseils lors de la création de Kingsport : Todd Woods, Richard Watts, Mark Morrison, Penny Love, Scott Aniolowski et Necronomicon Press, ainsi que les magazines Crypt of Cthulhu et Dagon. Enfin, merci à Keith Herber pour nos conversations, pour m'avoir fourni les livres ainsi que le matériel de base et m'avoir prodigué des conseils. Merci, cher ami.

— Kevin Ross

Pays de Lovecraft


De Aylesbury vers Kingsport
New Hampshire
Fleuve Merrimac
Innsmouth
Dunwich
Aylesbury
Fleuve Miskatonic
Arkham
autoroute d'Aylesbury
Salem
Kingsport
Concord
Cambridge
Boston
0 5 10
miles
Worcester
Newburyport
Plum Island
Rowley
Océan Atlantique
Innsmouth
Falcon Point
Ipswich
Annisquam
Rockport
Bolton
Essex
Gloucester
Chutes de l'Essex
Clarks Corners
Arkham
Manchester
Martin's Beach
Kingsport
Salem
N
O
E
S
Les terres de Lovecraft
Massachusetts
0 1 2 3 4 5
miles
Route
Fleuve
Chemin de fer

Le Pays de Lovecraft est une zone située au nord-est du Massachusetts, dont la partie la plus importante s'étend le long de la Vallée du Miskatonic, de Dunwich à l'extrême ouest au débouché sur l'océan Atlantique, entre Arkham, Kingsport et Martin's Beach. Les références à d'autres ouvrages du Pays de Lovecraft sont indiquées lorsqu'elles contiennent des informations importantes.

Annisquam : une communauté de vacanciers située à Gloucester (voir ci-après).

Arkham : ville de 22 562 habitants fondée en 1692 et constituée en 1699, vivant principalement de l'industrie du textile. Elle accueille l'Université Miskatonic. D'étranges signalements ont eu lieu dans les bois de Billington's Woods et à la ferme de Nahum Gardner situés non loin, à l'ouest de la ville. Plus de détails dans Les Mystères d'Arkham.

Aylesbury : ville de 16 539 habitants fondée en 1802 sur le site de l'ancien village de Broton. C'est une ville à vocation industrielle financée par les industriels d'Arkham et de Boston dont l'activité repose principalement sur le textile.

Beverly : ville de 27 478 habitants fondée en 1626 intégrée à Salem et constituée en 1688. Elle accueille la première filature de coton des États-Unis en 1788. L'essentiel de son activité repose sur la fabrication et la vente de chaussures.

Bolton : ville de 15 539 habitants fondée en 1650 tournée vers l'industrie spécialisée dans la fabrication de chaussures, la maroquinerie et le textile.

Boston : ville de 782 623 habitants fondée en 1630, capitale du Massachusetts. Site de Bunker Hill, Faneuil Hall, du Massacre de Boston et de la Boston Tea Party. Parmi les bibliothèques les plus importantes, on compte la bibliothèque municipale (qui recense plus d'un million d'ouvrages), le Boston Athenaeum, la Société d'Histoire du Massachusetts, la bibliothèque généalogique d'histoire de la Nouvelle-Angleterre et la Société d'histoire naturelle de Boston. L'impression et l'édition, le prêt-à-porter masculin et féminin et le transport maritime constituent les industries les plus florissantes. Boston est un port international.

Cambridge : ville de 124 451 habitants fondée pour la première fois en 1630, elle accueille l'université d'Harvard, le Radcliffe College et le Massachusetts Institute of Technology (MIT). La première imprimerie a été assemblée dans cette ville. L'activité se concentre sur l'impression et l'édition, la fabrication de savon, de confiserie et d'appareils électriques.

Concord : ville de 7 056 habitants fondée en 1635 où a eu lieu le « tir entendu autour du monde ». Ralph Waldo, Emerson, Henry D. Thoreau et Louisa May Alcott y ont séjourné.

Danvers : ville de 11 893 habitants située à environ cinq kilomètres à l'ouest de Beverly. Fondée en 1692, elle a porté le nom de Salem Village jusqu'en 1757. Ce fut le centre des activités de sorcellerie de 1692 et le lieu de naissance d'Israël Putnam. Non loin de la ville se trouve l'hôpital public d'aliénés du Massachusetts.

Dean's Corner : ce hameau de 83 habitants fondé en 1824 sur Aylesbury Pike est la dernière étape avant Aylesbury. Tout d'abord simple point de ravitaillement, Dean's Corner traite maintenant de manière ponctuelle avec les automobilistes se rendant à Aylesbury. Une fouille archéologique organisée conjointement par la Société de Boston pour les Recherches amérindiennes et l'Université Miskatonic est en cours à quelques kilomètres au sud-est. Plus d'informations dans les *Contes de la Vallée du Miskatonic.*

Dunwich : village de 373 habitants fondé en 1692 composé de fermiers ayant jadis accueilli plusieurs grandes scieries. Des forces ténébreuses semblent remonter dans la généalogie des habitants dégénérés de Dunwich. Tous les détails sont disponibles dans *Dunwich.*

Essex : village de 1 654 habitants fondé pour la première fois en 1634 et constitué en 1819, connu pour ses petits chantiers navals et bancs de palourdes.

Falcon Point : hameau de 56 habitants fondé en 1696. C'est une petite communauté de pêcheurs située au sud d'Innsmouth. Plus de détails dans *L'Évasion d'Innsmouth* et *Aventures dans le pays d'Arkham.*

Fitchburg : ville de 45 448 habitants située à 16 kilomètres au sud-est de Dunwich, après Aylesbury Pike. Constituée en 1764, c'est le chef-lieu du Worcester et le site d'une importante industrie papetière.

Framingham : ville de 25 118 habitants fondée en 1640 et constituée en 1700, elle est située à une vingtaine de kilomètres à l'ouest de Boston. On y fabrique des chapeaux de paille, bottes et chaussures, des produits en caoutchouc, des chaudières et des médicaments brevetés. C'est là que se trouvent l'arsenal et la maison de correction pour femmes de l'État.

Gloucester : ville de 25 118 habitants fondée pour la première fois en 1623 par des pêcheurs anglais et constituée en 1642. C'est un lieu de villégiature estival prisé et le plus grand port de pêche en haute mer des États-Unis. La communauté de vacanciers d'Annisquam se trouve au sein de la ville.

Innsmouth : village de 367 habitants fondé en 1643. Tout d'abord actif dans le commerce de porcelaine, le hameau s'est tourné vers la pêche. Ce fut le port de départ de nombreux corsaires pendant la Guerre d'indépendance et la guerre de 1812. Une petite raffinerie d'or y est toujours opérationnelle. Innsmouth est contrôlée par les Marsh, une famille de dégénérés, et depuis plusieurs années tout porte à croire que des forces maléfiques sont à l'œuvre dans les profondeurs marines autour du Récif du diable tout proche. Pour plus de détails, consultez *L'Évasion d'Innsmouth.*

Ipswich : ville de 6 098 habitants fondée pour la première fois en 1633 sous le nom d'Aggawan et constituée en 1634. C'est une station estivale et le site du plus vieux pont en arc des États-Unis. C'est là que vit le révérend Nathaniel Ward.

Kingsport : ville de 7 834 habitants fondée en 1639 et constituée en 1651, elle fut le port de départ de nombreux corsaires pendant la Guerre d'indépendance. C'est une station estivale également prisée des artistes dont la

pêche est la principale activité. Les rumeurs abondent quant à un étrange culte du feu se déroulant sous les rues de la cité. Pour plus de détails, consultez *Contes de la Vallée du Miskatonic*.

Lexington : ville de 7 785 habitants située à huit kilomètres au nord-ouest de Cambridge et fondée en 1642. Ce fut le site du premier conflit armé de la Révolution américaine et la destination de la chevauchée de Paul Revere. La culture maraîchère et la production laitière constituent les activités principales.

Lowell : ville de 106 081 habitants située à huit kilomètres au sud-ouest de Salem et fondée en 1629. C'est une ville industrielle reconnue pour ses chaussures et bottes, une industrie qui a commencé dès 1636. C'est là que la première fonderie de Nouvelle-Angleterre a été érigée en 1643.

Manchester : ville de 2 599 habitants fondée en 1630. C'est une station balnéaire qualifiée par certains comme la plus belle de la côte atlantique et la résidence estivale préférée de nombreux diplomates étrangers.

Marblehead : ville de 8 414 habitants située au sud-est de Salem. Fondée en 1692, c'est d'ici que sont partis de nombreux corsaires pendant la Guerre d'indépendance et la guerre de 1812. C'est une station estivale prisée et un centre de navigation de plaisance. L'essentiel de l'activité se concentre sur la production de chaussures pour enfants, la pêche et la construction de voiliers et chaloupes. Certains prétendent que c'est ici qu'est « née la marine américaine ».

Martin's Beach : village de 867 habitants fondé pour la première fois en 1644. C'est un petit village de pêcheur et lieu de vacances. D'étranges créatures y ont parfois été aperçues dans l'océan. Plus de détails dans Dead Reckonings.

Mayotteville : ville de 1 997 habitants fondée en 1692 par des colons de Bolton, située à quelques kilomètres de la route. Récemment, une étrange créature ailée y est apparue. Pour plus de détails, consultez Aventures dans le pays d'Arkham.

Peabody : ville de 21 677 habitants située à l'ouest de Salem, de laquelle elle faisait jadis partie. Elle a été constituée en 1855. La ville se spécialise dans la maroquinerie, les machines utilisées dans la maroquinerie et les produits en coton.

Quincy : ville de 67 655 habitants fondée en 1625 sous le nom de Merry Mount, une communauté réputée pour avoir dansé autour de l'arbre de mai et adoré Dagon. Les premiers colons ont finalement été chassés par les membres de la communauté puritaine proche. La cité accueille à présent des chantiers navals modernes. C'est également le lieu de naissance de John Adams, John Quincy Adams et John Hancock.

Rockport : ville de 2 345 habitants fondée en 1690 et séparée de Gloucester en 1840. C'est une station estivale connue pour sa colonie d'artistes.

Salem : ville de 44 688 habitants fondée en 1626 par Roger Conant. C'est ici qu'ont eu lieu les procès de 1692 et qu'est né Nathaniel Hawthorne. Salem était autrefois très active dans le commerce de porcelaine et a accueilli le premier millionnaire, Elias Haskett Derby. La ville a lancé de nombreux corsaires pendant la Guerre d'indépendance et la guerre de 1812. C'est là que se trouvent l'Institut d'Essex et le musée maritime Peabody, ainsi que le Salem Athenaeum.

Waltham : ville de 38 144 habitants située à 16 kilomètres à l'ouest de Cambridge, le long de la 117. Elle a été constituée en 1738. C'est là que se trouvent la plus grande usine de montres au monde et la première filature de coton électrique d'Amérique (1814).

Worcester : ville de 197 788 habitants fondée en 1657, mais abandonnée deux fois suite à des attaques indiennes, en 1675 et 1702. Elle a été constituée en 1722. Elle accueille l'Université Clark, l'Institut polytechnique Clark, le Collège jésuite de la Sainte Croix et le collège de l'assomption. On y trouve également la société d'histoire naturelle de Worcester et la société d'histoire de Worcester, ainsi que des musées et bibliothèques. À différentes époques, la ville a accueilli Elias Howe, Eli Whitney, Dorothea Lynde Dix et Clara Barton.





L'ÉTRANGE MAISON HAUTE DANS LA BRUME

Par H.P. Lovecraft

Le matin, la brume monte de la mer le long des falaises de Kingsport. Blanche et duveteuse, elle surgit des profondeurs pour s'élever vers ses frères les nuages, pleine de songes de pâturages humides et de cavernes de Léviathan. Et plus tard, elle devient une fine pluie d'été qui tombe sur les toits raides au-dessus des poètes, et ces nuages éparpillent des bribes de rêve pour que les Hommes ne vivent pas sans avoir entrevu les secrets anciens et les merveilles étranges que se content les planètes seules dans la nuit. Quand les récits s'épaississent dans les grottes des Tritons et que les conques dans les cités d'algues soufflent des airs effrénés appris auprès des Dieux Très Anciens, alors les brumes impatientes se rassemblent dans le ciel chargé de connaissances. Et ceux qui, depuis les rochers, regardent vers l'océan ne voient qu'une blancheur mystique, comme si le bord de la falaise était le bord du monde ; comme si les cloches solennelles des balises tintaient librement dans un éther de féerie.

Au nord de l'archaïque Kingsport, les rochers singuliers s'élèvent en échelons réguliers, jusqu'à ce que son sommet au nord semble suspendu dans le ciel comme un nuage gris de glace. Il est seul et ressemble à une pointe morne jaillissant dans l'espace infini. En effet, c'est ici que la côte tourne brusquement et que le grand Miskatonic se déverse des plaines au-delà d'Arkham, charriant avec lui d'étranges légendes et souvenirs des forêts et collines de la Nouvelle-Angleterre. Les gens de mer de Kingsport cherchent cette pointe de la falaise des yeux comme d'autres l'étoile Polaire, et ils organisent les quarts de nuit selon si elle cache ou laisse voir la Grande Ourse, Cassiopée et le Dragon. Au beau milieu de ces constellations, elle fait partie du firmament, et elle ne disparaît que lorsque la brume cache les étoiles ou le soleil. Ces gens apprécient certains pans de la falaise, comme celui aux contours grossiers qu'ils appellent Père Neptune, ou la suite de terrasses qu'ils nomment la Chaussée. Mais celle-ci, qui est si proche du ciel, ils en ont peur. Les marins portugais arrivant de voyage se signent quand ils la voient pour la première fois et les vieux Yankees pensent qu'y grimper serait plus terrible que la mort, si tant est que cela soit possible. Et pourtant, une maison ancienne est perchée au sommet de cette pointe, et le soir, on peut y voir briller de la lumière à travers ses fenêtres à petits carreaux.

Cette maison a toujours été là et on dit que Celui qui y vit tutoie les brumes matinales qui s'élèvent des profondeurs et qu'il aurait vu bien des choses sur l'océan à ce moment où le bord de la falaise se confond avec le bord du monde, quand les cloches solennelles des balises se mettent à tinter dans l'éther blanc de féerie. Mais de cela, ils n'en parlent que par ouï-dire, car ce rocher interdit n'a jamais été exploré, et les habitants de la ville ne veulent pas pointer leurs télescopes dans cette direction. Les vacanciers l'ont bien scruté aux jumelles, mais ils n'ont jamais rien vu de plus que l'archaïque toit gris pointu recouvert de bardeaux dont les avant-toits descendent presque jusqu'aux grises fondations, et la faible lueur jaune filtrant des petites fenêtres au crépuscule. Ceux qui viennent l'été ne croient pas que l'Unique puisse vivre dans cette maison depuis des centaines d'années, mais ils sont incapables de prouver cette hérésie aux habitants de Kingsport. Même le Terrible Vieillard, qui parle à des pendules de plomb oscillant dans des bouteilles, achète ses provisions avec des doublons d'or espagnols séculaires et conserve des idoles de pierre dans la cour de sa maison antédiluvienne de Water Street, ne peut qu'affirmer que les choses étaient déjà comme cela du temps où son grand-père n'était qu'un petit garçon, et ce temps reculé fût il y a bien longtemps, quand Belcher, Shirley, Pownal ou Bernard étaient les gouverneurs de la province de la baie du Massachusetts pour Sa Majesté.

Puis, un été, un philosophe vint à Kingsport. Il s'appelait Thomas Olney, et il enseignait des choses ennuyeuses dans une université de la baie de Narrangasett. Il arriva avec son épouse corpulente et ses enfants turbulents, et ses yeux et son âme étaient fatigués d'avoir toujours vu les mêmes choses et eu les mêmes pensées bien disciplinées. Il observa les brumes depuis la couronne de Père Neptune et essaya de pénétrer dans les mystères immaculés, le long des terrasses de la Chaussée. Matin après matin, il restait allongé sur les falaises à contempler l'éther cryptique et lointain depuis le bord du monde et à écouter les cloches spectrales et les cris sauvages des mouettes. Mais dès que la brume se levait et que la mer devenait morne sous la fumée des bateaux à vapeur, il soupirait et redescendait en ville, où il préférait flâner dans les étroites et anciennes ruelles qui serpentent dans la colline, et étudier les pignons branlants et les portes aux étranges colonnes qui avaient vu passer tant de générations de marins vigoureux. Il discutait même avec le Terrible Vieillard, qui n'aimait pourtant pas les inconnus, mais qui l'invita dans sa demeure sans âge où les bas plafonds et les lambris rongés de vers étaient les seuls à entendre l'écho de soliloques inquiétants pendant les heures de la nuit.

Il était évidemment impossible qu'Olney ne remarquât pas la maison grise dépourvue de visiteurs, perdue sur ce sinistre rocher qui ne fait qu'un avec les brumes et le firmament. Kingsport tout entière entretenait ce mystère autour de l'étrange habitation dans ses ruelles sinueuses. Le Terrible Vieillard racontait d'une voix sifflante qu'au temps de son père, ce dernier avait aperçu une nuit un éclair immense surgir de cette demeure aux toits pointus et s'élever vers les nuages du ciel. Grand-mère Orne, dont la minuscule demeure de Ship Street est couverte de lichen et de lierre, racontait que son aïeule avait entendu dire que d'étranges silhouettes sortaient de la brume et entraient directement par l'unique petite porte de cet endroit, inaccessible, pourtant, car le seuil se trouve au bord de la falaise et donne sur l'océan, d'où elle n'est visible que depuis un bateau.

Finalement, dévoré par la curiosité qui le poussait à apprendre des choses neuves et étranges, et en aucun cas inhibé par la crainte des habitants de la ville ou la paresse habituelle des vacanciers, Olney prit une funeste décision. Malgré son éducation conservatrice, ou à cause d'elle, car les vies ponctuées d'habitudes nourrissent des désirs silencieux pour l'inconnu, il se jura le serment d'escalader cette falaise interdite et de pénétrer dans l'antique maison grise qui se dressait dans le ciel. Très justement, son côté rationnel lui suggéra que les occupants de la demeure devaient y accéder depuis l'intérieur du pays. Ils devaient, sans doute, emprunter une voie longeant la crête la plus proche de l'estuaire du Miskatonic. Ils achetaient vraisemblablement leurs provisions à Arkham, sachant combien les habitants de Kingsport portaient peu leur maison dans leur cœur, ou peut-être étaient-ils simplement incapables de descendre la falaise du côté de la cité. Olney marcha le long des falaises plus basses jusqu'à l'endroit où le grand rocher s'élevait de manière insolente, comme pour tutoyer les choses célestes, et il fut persuadé qu'aucune force humaine ne pouvait l'escalader ou le descendre du côté sud, par cette pente menaçante. À l'est et au nord, le roc, également impraticable, s'élevait à des centaines de mètres, perpendiculairement à l'eau. Ne restait que le flanc ouest, tourné vers l'intérieur en direction d'Arkham.

À l'aube d'une matinée d'août, Olney se mit en route pour rechercher un chemin menant vers le pinacle inaccessible. Il progressa vers le nord-ouest, le long de routes agréables, dépassa l'étang Hooper et l'ancien arsenal de brique pour finir par atteindre l'endroit où les pâturages s'élèvent vers la crête dominant le Miskatonic,

d'où la vue sur les clochers blancs d'Arkham est magnifique. Là, il trouva une route ombragée qui menait vers la ville, mais aucun chemin en direction de la mer, qu'il désirait rejoindre. Des bois et des champs couvraient le rivage du fleuve jusqu'à l'embouchure sans que l'on pût voir de signe de présence humaine, pas même un mur de pierre ou une vache solitaire, seulement l'herbe haute, les arbres gigantesques et les enchevêtrements de ronces, comme avaient dû les voir les premiers Indiens avant lui. Tandis qu'il grimpait lentement vers l'est, de plus en plus haut au-dessus de l'estuaire qui se trouvait à sa gauche et de plus en plus près de la mer, le chemin devenait de moins en moins facile d'accès et il finit par se demander comment les habitants de cet endroit exécrable pouvaient bien atteindre le monde extérieur et se rendre au marché d'Arkham.

Puis les arbres s'espacèrent, et, loin au-dessous de lui sur sa droite, il vit les collines, les vieux toits et les flèches de Kingsport. Vue de cette hauteur, même Central Hill était minuscule, et il distinguait à peine le vieux cimetière près de l'hôpital congrégationiste, sous lequel, selon la rumeur, se dissimulent des grottes et des tunnels terrifiants. Devant lui s'étendaient une herbe clairsemée, des buissons de ronces et de myrtilles. Au-delà se trouvaient le minéral nu de la falaise et le toit pointu de la redoutable maison grise. À présent, l'arête se rétrécissait, et Olney fut pris de vertige sous le coup de sa solitude sous le ciel hostile ; au sud, un précipice effrayant au-dessus de Kingsport, et au nord, une paroi verticale de près d'un kilomètre et demi plongeait dans l'embouchure du fleuve. Soudain, il découvrit une brèche devant lui de trois mètres de profondeur, et il dû s'y glisser en se suspendant par les mains jusqu'à un plan incliné pour ensuite ramper dangereusement le long d'un défilé naturel sur la paroi opposée. C'était donc ainsi que les habitants de cette maison mystérieuse passaient du ciel à la terre !

Quand il émergea du gouffre, une brume matinale se formait, mais il vit distinctement la demeure haute et impie devant lui ; ses murs étaient aussi gris que la roche et son sommet s'élevait audacieusement au milieu du blanc laiteux des vapeurs marines. Et il remarqua qu'il n'y avait pas de porte du côté des terres, mais seulement quelques petites fenêtres à croisillons aux vitres opaques en œil-de-bœuf, plombées à la mode du XVIIe siècle. En contrebas, ce n'était qu'un chaos de nuages, rien d'autre que la blancheur de l'espace sans limites. Il était seul dans le ciel avec ce curieux et troublant logis. Après avoir longé l'enceinte jusqu'à la façade, il vit que le mur prolongeait parfaitement la paroi de la falaise, si bien que l'étroite porte ne pouvait être atteinte que depuis le vide de l'éther, et il en ressentit une terreur que l'altitude seule ne pouvait expliquer. En outre, il était très étrange que des bardeaux à tel point rongés de vers aient survécu à l'épreuve du temps et que des briques aussi croulantes forment une cheminée qui tienne encore debout.

Alors que la brume devenait brouillard, Olney fit le tour de la maison jusqu'aux fenêtres des côtés nord, ouest et sud, qu'il trouva toutes verrouillées. Par-devers lui, il en fut soulagé, car plus il voyait cette maison, moins il désirait y pénétrer. C'est alors qu'un son le fit sursauter. Il entendit le cliquetis d'une serrure et un loquet sauter, puis un long grincement, comme si une lourde porte était lentement et prudemment ouverte. Ces bruits provenaient du côté de l'océan, là où l'étroite porte s'ouvrait sur l'espace vide à des centaines de mètres au-dessus des vagues, dans le ciel brumeux.

Puis Olney entendu un pas lourd et décidé dans la maison et il entendit les fenêtres s'ouvrir, d'abord sur le côté nord, en face de lui, puis à l'ouest, de l'autre côté. Quand un tâtonnement se rapprocha du châssis le plus proche de lui, il se faufila vers le côté ouest et s'aplatit contre le mur, à côté des fenêtres à présent ouvertes. Il était évident que le propriétaire était rentré, mais également qu'il n'était pas arrivé par la terre, ni par quelque ballon ou aéronef qu'on pût imaginer. Des pas résonnèrent de nouveau. Olney contourna l'habitation par le nord, mais avant qu'il eût pu trouver un abri, une voix appela doucement, et il sut qu'il allait rencontrer son hôte.

Penché à la fenêtre ouest, il y avait un visage à la grande barbe noire, dont les yeux phosphorescents portaient l'empreinte de spectacles inouïs. Mais la voix était douce et les paroles curieusement surannées, si bien qu'Olney ne fut pas effrayé quand une main brune se tendit vers lui au-dessus de l'encadrement de la fenêtre pour l'aider à pénétrer dans une étrange pièce basse aux boiseries de chêne noir et aux meubles de style Tudor. L'homme était vêtu de vêtements archaïques, et il était nimbé d'une sorte de science des mers et de rêves de hauts galions. Olney ne se souvint ni de toutes les merveilles qu'il lui raconta, ni même de qui il était, mais il affirma que l'homme était bienveillant, plein de la magie des songes insondables du temps et de l'espace. La petite pièce semblait être de couleur verte sous le halo d'une faible lueur aquatique, et Olney vit que les fenêtres qui donnaient à l'est n'étaient pas ouvertes, mais fermées, pour la protéger de la brume, par des vitres épaisses et ternes comme le fond des vieilles bouteilles.

L'hôte barbu avait l'air jeune, mais ses yeux semblaient avoir contemplé des mystères profonds. D'après les légendes qu'il racontait sur des choses anciennes et merveilleuses, on pouvait deviner que les gens du village avaient raison de dire qu'il communiait avec les brumes de la mer et les nuages du ciel depuis la naissance du premier village capable de contempler sa demeure solitaire depuis la plaine. Alors que le jour avançait, Olney écoutait encore les histoires des temps anciens et des lieux éloignés. Il apprit comment les rois de l'Atlantide avaient combattu les êtres gluants et impies qui avaient rampé hors des crevasses du fond de l'océan, et comment le temple à colonnes couvert d'algues de Poséidon peut encore être aperçu à minuit par des bateaux en détresse, qui savent, en le voyant, qu'ils sont perdus. L'hôte évoqua l'époque des Titans, mais il devint hésitant lorsqu'il parla du premier âge sombre dont le chaos précéda la naissance des dieux, voire même la naissance des Grands Anciens, quand seuls les autres dieux venaient danser au sommet de Hatheg-Kla, dans le désert minéral près d'Ulthar, au-delà de la rivière Skaï.

C'est à ce moment que des coups se firent entendre à la porte, à cette ancienne porte de chêne cloutée, au-delà de laquelle il n'y avait que l'abîme de nuages blancs. Olney sursauta de peur, mais l'homme barbu lui fit signe de rester calme. Il alla sur la pointe des pieds jusqu'à la porte pour regarder à travers le judas. Ce qu'il y vit lui déplut, car il pressa son doigt sur ses lèvres et revint sur la pointe des pieds fermer toutes les fenêtres avant de retourner s'asseoir sur l'antique siège, près de son invité. Olney aperçut alors une étrange silhouette sombre s'attarder, passant devant les carreaux translucides de chacune des petites fenêtres, et il fut soulagé que son hôte n'eût pas répondu aux coups frappés à la porte. Car trop de choses dans le grand abîme sont étranges et imprévisibles, et celui qui est à la recherche des rêves doit éviter d'éveiller ou de rencontrer ceux qu'il ne faut pas.

Puis les ombres commencèrent à s'allonger. Ce fut d'abord le cas des petites ombres furtives qui se cachaient sous la table, puis d'autres, plus audacieuses, dans les sombres coins lambrissés. L'homme barbu fit alors des gestes de prières énigmatiques, et alluma de grandes bougies dans des chandeliers de cuivre curieusement ouvragés. Il lançait de fréquents coups d'œil vers la porte comme s'il guettait quelqu'un ; finalement, on entendit frapper à la porte d'une façon singulière, selon un code sans doute secret et très ancien. Cette fois il ne vérifia pas même par le judas, mais poussa la grande barre de chêne, fit tourner la serrure et déverrouilla la lourde porte, l'ouvrant toute grande aux étoiles et à la brume.

Sous un flot d'harmonie obscure, tous les rêves et les souvenirs des Puissants entrèrent dans la pièce depuis les profondeurs de la terre. Des flammes dorées jouèrent sur les chevelures d'algues, si bien qu'Olney fut ébloui et leur rendit hommage. Car Neptune se tenait là avec son trident, ainsi que les Tritons joueurs et les Néréides fantastiques. Sur le dos de deux dauphins se balançait un vaste coquillage crénelé dans lequel se dressait la forme grise et terrible du primitif Nodens, le Seigneur du Grand Abîme. Les conques des Tritons firent entendre de curieux bruits et les Néréides émirent d'étranges sons en frappant sur les coquilles de monstres inconnus qui se dissimulent dans les noires cavernes marines. Le vénérable Nodens, tendit alors sa main flétrie et aida Olney et son hôte à monter sur le vaste coquillage sous la clameur sauvage et effrayante des conques et gongs effrayante. Le fabuleux équipage s'élança dans l'éther infini, tandis que le bruit de ses cris se perdait dans les échos du tonnerre.

Toute la nuit, à Kingsport, les habitants scrutèrent la haute falaise chaque fois que la tempête et les brumes le permettaient. Lorsque, vers l'aube, les petites fenêtres s'assombrirent, on parla à voix basse de malheur et de désastre. Et les enfants et la femme corpulente d'Olney implorèrent le dieu insipide des baptistes, et prièrent pour que le voyageur puisse emprunter un parapluie et des bottes, à moins que la pluie ne s'arrêtât d'ici le matin. Puis l'aurore sortit de la mer, dégoulinante d'eau et couronnée de brume, et les balises tintèrent solennellement dans des tourbillons d'éther blanc. Et à midi, les cors délicats résonnèrent au-dessus de l'océan tandis qu'Olney, descendant des falaises, sec et le pied léger, faisait son entrée dans Kingsport, le regard perdu dans le lointain. Il fut incapable de se souvenir de ce qu'il avait rêvé dans le logis de l'ermite sans nom perché dans le ciel, pas plus qu'il ne sut dire comment il était descendu de ce rocher où l'homme n'avait jamais mis les pieds. Il ne parla jamais de son aventure, excepté au Terrible Vieillard, qui murmura dès lors des choses curieuses dans sa longue barbe blanche, jurant que l'homme qui était descendu de la falaise n'était plus exactement le même que celui qui y était monté et que, sous le toit gris et pointu ou dans les hauteurs inconcevables de cette sinistre brume blanche errait encore l'esprit perdu de celui qui s'appelait Thomas Olney.

Et depuis ce jour, au travers de longues années de grisaille et de lassitude, le philosophe a travaillé, mangé, dormi et accompli tous les actes d'un citoyen sans jamais se plaindre. Il ne se languit plus de la magie des collines lointaines, et ne soupire plus après les secrets qui émergent comme des récifs verts d'une mer sans fond. La monotonie de sa vie ne lui cause plus de tristesse et ses pensées bien disciplinées suffisent à son imagination. Son épouse gagne en corpulence, ses enfants deviennent plus grands, plus turbulents, et il ne manque jamais de sourire fièrement en les regardant lorsque l'occasion se présente. Dans son regard, il n'y a pas de lueur d'inquiétude, et s'il écoute parfois les cloches solennelles ou les trompes délicates, c'est seulement la nuit, quand errent de vieux rêves. Il n'a jamais revu Kingsport, car sa famille n'aimait pas les vieilles maisons et se plaignait de la mauvaise plomberie. Ils ont maintenant un petit pavillon à Bristol Highlands, où il n'y a pas de falaises élevées et où les voisins sont modernes et civils.

Mais à Kingsport d'étranges histoires circulent. Et même le Terrible Vieillard admet quelque chose que son grand-père ne lui a pas raconté ; car à présent, lorsque le vent du nord souffle avec audace au-dessus de l'ancienne maison qui se confond avec le firmament, le silence inquiétant et menaçant qui existait bien avant le fléau qui ravagea le village de Kingsport est enfin rompu. Et les vieilles gens parlent des voix joyeuses qu'ils entendent chanter et d'un rire qui résonne de joies au-delà du terrestre. Ils racontent que certains soirs les fenêtres sont plus éclairées qu'auparavant. Ils disent encore qu'une féroce aurore apparaît plus souvent depuis ce lieu, drapée d'un bleu brillant au Nord portant des visions d'univers gelés, tandis que le rocher et la maison se détachent, noirs et fantastiques, sur un décor échevelé. Et les brumes de l'aube sont plus épaisses. Quant aux marins, ils ne sont plus absolument sûrs que les tintements étouffés de la mer soient ceux des balises solennelles.

Le plus préoccupant, cependant, est l'amenuisement des anciennes craintes dans le cœur des jeunes gens de Kingsport, qui prennent goût à écouter la nuit le vent silencieux du nord. Ils jurent que ni le mal ni la douleur ne peuvent habiter la vieille maison au toit pointu, car la joie résonne dans ces nouvelles voix, et avec elles le tintement des rires et de la musique. Ils ne savent pas quelle légende les brumes marines peuvent apporter à ce pinacle hanté, mais ils désirent ardemment connaître les merveilles qui frappent à la porte béante de la falaise quand les nuages sont le plus épais. Aussi les anciens craignent-ils qu'un jour ils n'essayent de grimper, l'un après l'autre, vers ce pic inaccessible perdu dans l'infini du ciel pour y mettre au jour le secret séculaire caché sous le toit pointu à bardeaux qui fait partie des rochers, des étoiles, et des anciennes craintes de Kingsport. Ils ne doutent pas que ces jeunes intrépides reviendront, mais ils pensent qu'une lueur disparaîtra de leur regard, et la volonté quittera leur cœur. Ils craignent que le vieux Kingsport, avec ses ruelles escarpées et ses pignons archaïques, soit dépassé par le temps qui avance tandis que s'amplifierait le chœur des rires dans ce terrible nid d'aigle inconnu où les brumes et les rêves s'arrêtent pour se reposer au cours de leurs voyages de la mer vers les cieux.

Ils ne souhaitent pas que les âmes de leurs jeunes hommes quittent les foyers agréables et les tavernes aux toits en croupe du vieux Kingsport, pas plus qu'ils ne désirent que les rires et les chants de cet endroit rocheux se fassent entendre davantage. Car, de même que la voix est venue apporter de nouvelles brumes de la mer et de nouvelles lumières du nord, ils disent que d'autres voix apporteront encore plus de brumes et plus de lumières, jusqu'à ce que peut-être les anciens dieux (dont ils ne parlent qu'en chuchotant, de crainte que le pasteur congrégationiste ne les entende) sortent des profondeurs inconnues du désert glacial de Kadath, pour s'installer sur le rocher si proche des collines et des vallées riantes de ce peuple tranquille de pêcheurs. Ils n'aspirent à rien de tout cela, car, pour les gens simples, les choses qui ne sont pas terrestres ne sont pas les bienvenues. Le Terrible Vieillard lui-même rappelle souvent qu'Olney lui avait parlé de ces coups que le locataire redoutait et de la forme noire et inquisitrice qui se découpait dans la brume à travers les étranges vitres opaques et plombées des fenêtres en œil-de-bœuf.

De ces choses, cependant, seuls les Grands Anciens peuvent décider. Et pendant ce temps, la brume matinale s'élève toujours au-dessus de ce pic solitaire et vertigineux surmonté par l'antique maison, cette demeure grise aux auvents bas, où l'on ne voit personne, mais où le soir apporte des lumières furtives, tandis que le vent du nord chuchote d'étranges divertissements. Blanche et duveteuse, elle surgit des profondeurs pour s'élever vers ses frères les nuages, pleine de songes de pâturages humides et de cavernes de Léviathan. Quand les récits s'épaississent dans les grottes des tritons et que les conques dans les cités d'algues soufflent des airs effrénés appris auprès des Dieux Très Anciens, alors les brumes impatientes se rassemblent dans le ciel chargé de connaissances. Et ceux qui, de Kingsport, nichés inconfortablement sur les falaises inférieures au-dessous de cette redoutable sentinelle de pierre, regardent vers l'océan ne voient qu'une blancheur mystique, comme si le bord de la falaise était le bord du monde ; comme si les cloches solennelles des balises tintaient dans un éther de féerie.

LE FESTIVAL

Par H.P. Lovecraft

« Efficiunt Daemones, ut quae non sunt, sic tamen quasi sint, conspicienda hominibus exhibeant. »[1]

— Lactantius

J'étais loin de chez moi, et la mer orientale m'ensorcelait. Dans le crépuscule, je l'entendais frapper la roche et je savais qu'elle s'étendait de l'autre côté de la colline, où les saules noueux se tordaient vers le ciel et les premières étoiles du soir. Parce que mes pères m'avaient appelé dans la vieille ville, je continuais ma route à travers la neige fraîche et fine, route qui s'élevait solitaire vers l'endroit où Aldébaran apparaissait par intermittences entre les arbres. Je poursuivais mon chemin vers la ville très ancienne que je n'avais jamais vue mais dont j'avais souvent rêvé.

C'était Yuletide, une période que les hommes appellent Noël tout en sachant au plus profond de leur cœur que cette fête est plus ancienne que Bethléem et Babylone, plus ancienne que Memphis et que l'humanité. C'était Yuletide, et j'étais enfin arrivé à l'ancienne ville maritime que mes ancêtres avaient habitée et où ils avaient célébré le festival à l'époque où il était interdit ; où ils avaient commandé à leurs fils de célébrer le festival une fois par siècle pour que le souvenir des secrets antiques ne se perdît pas. Les miens sont de souche ancienne, et elle l'était déjà lorsque ce pays fut colonisé il y a de cela trois cents ans. Et ils étaient étranges, car ils étaient venus, peuple sombre et furtif, de jardins opiacés pleins d'orchidées et parlaient une autre langue avant d'apprendre celle des pêcheurs aux yeux bleus. À présent, ils étaient éparpillés et célébraient des rites mystérieux qu'aucun être vivant ne comprenait. J'étais le seul cette nuit-là à revenir dans la vieille ville de pêcheurs comme le demandait la coutume ; en effet, seuls les pauvres et les solitaires se souviennent.

De l'autre côté de la crête de la colline, je vis Kingsport qui s'étendait sous le crépuscule. Kingsport sous la neige, avec ses girouettes anciennes, ses clochers, ses poutres de faîte et ses cheminées, ses quais et ses petits ponts, ses saules et ses cimetières, mais aussi ses labyrinthes interminables de rues escarpées, étroites et sinueuses, son sommet central vertigineux couronné par l'église que le temps n'ose altérer, et son dédale sans fin de maisons coloniales, entassées et éparpillées à tous les niveaux comme un jeu de cubes pour enfant. Le passé planait de ses ailes grises sur les pignons, toits et vasistas blancs de neige, et les fenêtres à petits carreaux étaient des lueurs au fond du crépuscule glacé semblant chercher à rejoindre Orion et les étoiles anciennes. Et sur les quais pourris, la mer se jetait, océan secret, immémorial, d'où le peuple était venu jadis.

À côté de la route, au sommet de la colline, un pic s'élevait encore plus haut, balayé par le vent, et je vis que c'était un cimetière où les noires pierres tombales se dressaient dans la neige comme les ongles décomposés d'un cadavre gigantesque. La route immaculée était solitaire, et parfois il me semblait entendre dans le lointain un grincement horrible, tel celui d'un gibet dans le vent. On avait pendu quatre membres de ma famille pour acte de sorcellerie en 1692, mais je ne savais pas exactement à quel endroit.

Tandis que je suivais la route qui serpentait en descendant la pente qui menait à la mer, je tendis l'oreille pour entendre les bruits joyeux d'un village dans le soir, mais aucun son ne me parvint. Je me dis que ce vieux peuple puritain pouvait avoir des coutumes de Noël particulières, et qu'il priait peut-être silencieusement au coin du feu, et je ne cherchai plus à entendre des échos de réjouissances ni ne cherchai de voyageur. Je continuai mon chemin, dépassant les fermes aux lumières voilées, les murs de pierre, jusqu'à l'endroit où les enseignes des vieilles boutiques et des tavernes grinçaient dans la brise salée, et où les heurtoirs grotesques des entrées à colonnes luisaient le long des ruelles désertes.

J'avais vu des plans de la ville, et je savais où trouver la demeure de ma famille. On m'avait dit que l'on me reconnaîtrait et que l'on me souhaiterait la bienvenue, car les légendes perdurent. C'est pourquoi je me hâtais dans Bock Street et Circle Court sur les frimas des pavés de pierre de la ville, là où Green Lane rejoint Mark House. Les vieux plans avaient dit vrai et je n'eus aucune difficulté, quoiqu'à Arkham ont avait dû me mentir en disant que les trolleybus allaient jusque-là, car je ne vis aucun câble au-dessus de ma tête. Quoi qu'il en soit, la neige aurait dissimulé les rails. J'étais heureux d'être venu à pied, car depuis la colline le village blanc m'avait paru magnifique. J'étais à présent impatient de frapper à la porte de la demeure de ma famille, la septième maison à gauche sur Green Lane, avec son vieux toit pointu et son étage proéminent d'avant 1650.

En arrivant, je vis qu'il y avait de la lumière à l'intérieur à travers ses vitres en losange ; ces dernières me firent penser que la maison n'avait pas beaucoup changé depuis sa construction. La partie supérieure surplombait la rue étroite envahie par l'herbe et touchait presque le toit de la maison d'en face, si bien que je me trouvais dans une sorte de tunnel protégeant le sol de toute neige. Il n'y avait pas de trottoirs, mais beaucoup de portes d'entrée étaient surélevées et on les atteignait par un double escalier à rampe de fer. C'était un moment étrange ; je n'étais jamais venu en Nouvelle-Angleterre et n'avais jamais vu tel paysage. Il me plaisait, mais j'aurais préféré voir des empreintes dans la neige, des gens dans les rues et des fenêtres aux rideaux non tirés.

Tandis que je frappais à la porte avec l'archaïque heurtoir de fer, je sentis de l'appréhension. Une crainte s'était glissée en moi, peut-être attribuable à l'étrangeté de mon passé, à la tristesse du soir et au silence perturbant de cette vieille ville aux coutumes insolites. Lorsqu'on répondit, la crainte s'empara de moi, car je n'avais entendu aucun pas avant que la porte ne s'ouvrît en grinçant. Je ne fus pas effrayé longtemps : le vieil homme en chemise de nuit et en pantoufles qui se tenait dans l'entrée avait un visage inexpressif qui me rassura. Il me fit comprendre par signes qu'il était muet et écrivit un message de bienvenue ancien au moyen d'un stylet et d'une tablette de cire.

Il me fit signe d'entrer dans une pièce au plafond bas et aux chevrons apparents. Elle était éclairée à la chandelle et décorée de quelques meubles massifs et sombres du XVIIe siècle. Le passé appartenait ici encore au présent. Il y avait un âtre imposant et un rouet sur lequel une vieille femme vêtue d'un châle et d'un bonnet était penchée, filant silencieusement bien qu'aujourd'hui fût un jour de fête. Une vague humidité planait sur cet endroit, et je m'étonnai de l'absence de feu. Le banc à haut dossier faisait face à la rangée de fenêtres occultées par leurs rideaux, sur la gauche. Il semblait être occupé, bien que je n'en fusse pas sûr. Je n'aimais guère ce que je voyais. De nouveau, j'eus peur en dépit de la faible confiance que j'avais fini par éprouver ; plus j'étudiais le visage terne du vieil homme, plus son absence d'expression me terrifiait. Ses yeux ne bougeaient pas et sa peau ressemblait trop à de la cire. Je fus bientôt sûr que ce n'était pas un visage, mais un masque

[1] NdE : Les démons ont la capacité à faire voir aux hommes des choses qui ne sont pas comme si elles étaient réelles.

habile et terrifiant. En revanche, ses mains flasques, curieusement gantées, étaient habiles, et il écrivit quelques mots sur la tablette, me sommant d'attendre avant qu'on me conduise au lieu du festival.

Désignant une chaise, une table et une pile de livres, le vieil homme quitta la pièce, et quand je m'assis pour lire, je vis que ces ouvrages étaient non seulement anciens et moisis, mais surtout qu'ils comprenaient l'incroyable *Merveilles de la science* du vieux Morryster, le terrible *Saducismus Triumphatus* de Joseph Glanvill publié en 1681, le terrifiant *Daemonolatreia* de Remigius imprimé en 1595 à Lyon et, pis encore, l'innommable *Necronomicon*, d'Abdul Alhazred. C'était une traduction en latin interdite d'Olaus Wormius et, bien que je ne l'aie jamais lu, j'en avais entendu dire des choses monstrueuses. Personne ne me parlait, mais j'entendais le grincement des enseignes dans le vent, au-dehors, et le chuintement du rouet pendant que la vieille femme en bonnet continuait en silence à filer sans fin. Je trouvai la pièce, les livres et les personnes sinistres et inquiétants, mais comme la vieille tradition de mes ancêtres m'avait convié à d'étranges célébrations, je décidai de m'attendre à des choses bizarres. J'essayai donc de lire et je fus bientôt absorbé par quelque chose que je découvris dans ce maudit *Necronomicon*, une pensée et une légende trop horribles pour une conscience et un esprit sains. Je n'aimais pas ce que je lisais et je crus entendre l'une des fenêtres de la pièce se refermer, comme si elle avait été furtivement ouverte. Cela sembla se produire après un frottement qui ne venait pas du rouet de la vieille femme. Quoiqu'il en fût, la sensation était trop subtile, car l'antique pendule avait sonné à ce moment-là. Après quoi, je n'eus plus l'impression d'une présence sur le banc. J'étais absorbé par l'horreur qui se dégageait de l'ouvrage quand le vieil homme revint, botté et vêtu d'un ample costume ancien. Il s'assit sur le banc, si bien que je ne pouvais le voir. L'attente fut très éprouvante pour mes nerfs, une détresse encore renforcée par le livre blasphématoire que j'avais entre les mains. Lorsque onze heures sonnèrent, cependant, le vieil homme se leva, se glissa jusqu'à une énorme commode sculptée et en sortit deux capes à capuchon. Il s'enveloppa dans l'une et drapa l'autre autour de l'ancienne, qui avait cessé son travail monotone. Puis ils se dirigèrent ensemble vers la porte. La femme boitait, et le vieil homme, après avoir ramassé le *Necronomicon*, m'enjoignit à les suivre, en rabattant son capuchon sur son visage ou masque impassible.

Nous sortîmes dans le réseau tortueux, sans lune, de cette ville incroyablement vieille ; les lumières derrière les fenêtres aux rideaux tirés disparaissaient l'une après l'autre, et l'étoile Sirius lorgnait d'une façon menaçante cette multitude de silhouettes drapées et encapuchonnées qui sortaient des maisons pour former une procession effrayante. Elle suivait les ruelles dangereuses jalonnées d'enseignes grinçantes et de pignons antédiluviens, de toits de chaume et de fenêtres à losanges où les maisons délabrées tombaient en ruine, l'une sur l'autre. Elle glissa dans des cours et des cimetières où les lanternes agitées formaient des constellations ivres.

Parmi cette foule silencieuse, je suivais mes guides muets, bousculé par des coudes qui semblaient surnaturellement mous, et pressé par des poitrines et des corps qui semblaient anormalement flasques, mais je ne vis aucun visage ni n'entendis le moindre mot. L'étrange procession progressait vers le même point où se rejoignaient toutes les allées, au sommet d'une hauteur, au centre de la ville, surplombée par une grande église blanche. Je l'avais vue depuis la route au crépuscule, et elle m'avait fait frissonner, car Aldébaran m'avait semblé se balancer au-dessus du clocher fantomatique.

Un parvis dégagé se trouvait tout autour de l'église, tantôt occupé par des tombes spectrales, tantôt par un square pavé d'où le vent avait balayé la neige et où s'alignaient des maisons archaïques à l'aspect inquiétant. Des feux follets dansaient sur les tombes, révélant des paysages affreux sans pour autant projeter d'ombres. Après cet espace, il n'y avait plus de maisons, et je pouvais apercevoir le sommet de la colline et le scintillement des étoiles sur le port, bien que la ville fût invisible dans la nuit. De temps en temps, une lanterne s'agitait horriblement dans les ruelles tortueuses en rattrapant la foule qui s'engouffrait maintenant silencieusement dans l'église. J'attendis que le groupe eût disparu dans l'entrée noire, et que les traînards fussent passés. Le vieil homme me tirait par la manche, mais je résolus d'être le dernier à entrer, derrière l'ancien et la vieille au rouet. Franchissant le seuil et pénétrant dans le temple plein et ténébreux, je me retournai pour regarder encore une fois le monde extérieur, tandis que la phosphorescence du cimetière donnait un reflet maladif au dallage du sommet de la colline. Je frissonnai, car si le vent n'avait pas laissé beaucoup de neige, il en restait quelques plaques sur le chemin qui menait à la porte, et un rapide coup d'œil révéla à mes yeux troublés qu'elles ne portaient aucune empreinte de pied, pas même les miennes.

L'église était à peine éclairée par les lanternes, car la plus grande partie de la foule avait déjà disparu. Elle s'était écoulée le long de l'aile, entre les bancs, jusqu'à la trappe menant aux caveaux, qui s'ouvraient d'une façon épouvantable juste devant la chaire. La procession s'y engouffrait sans bruit. Je descendis docilement les marches usées pour atteindre la crypte sombre et suffocante. Le bout de ce flux de marcheurs nocturnes paraissait vraiment horrible, et en les voyant se glisser dans une vénérable tombe, je leur trouvai l'air plus horrible encore. Puis je remarquai que le fond de la tombe comportait une ouverture par laquelle la foule se glissait, et en quelques instants nous étions tous en train de descendre un escalier de pierre mal taillée, étroit, humide et malodorant qui s'enfonçait en une spirale sans fin dans les entrailles de la colline, passant devant des murs monotones de pierre suintante et de ciment en décomposition. Ce fut une descente effrayante, et je remarquai au bout d'un moment que les murs et les marches changeaient de nature, comme s'ils étaient taillés dans le roc. Ce qui me troublait le plus, c'était que cette myriade de pas ne faisait aucun bruit et ne suscitait aucun écho. Après l'éternité de cette descente, je vis des passages ou des tunnels latéraux qui, venus des profondeurs de ténèbres inconnues, aboutissaient à ce puits de mystère nocturne. Ils devinrent bientôt très nombreux, comme des catacombes impies chargées d'une menace sans nom, et leur forte odeur de décomposition se fit vite insoutenable. Je savais que nous devions avoir traversé la montagne et que nous nous trouvions sous le sol même de Kingsport, et je frissonnai à l'idée qu'une ville aussi âgée puisse être rongée par cette vermine souterraine.

Puis je vis la lueur tremblotante d'une lumière pâle, et j'entendis le clapotis insidieux d'une eau ténébreuse. Je frissonnai de nouveau, car les événements de cette nuit ne me plaisaient guère et j'eusse souhaité n'avoir jamais été invité par mes ancêtres à participer à ce rite primitif. Comme les marches et le passage s'élargissaient, j'entendis un autre son, comme celui, railleur, d'une flûte faible et plaintive, et soudain s'étendit devant moi le spectacle sans bornes d'un monde souterrain, un rivage vaste et fangeux, couvert de champignons, éclairé par une colonne qui vomissait des flammes verdâtres et maladives, baigné par un large fleuve huileux issu des abysses terrifiants et insoupçonnés pour se joindre aux golfes les plus noirs de l'océan immémorial.

Au bord de l'évanouissement, haletant, je contemplai cet Érèbe de champignons titanesques, de lèpre enflammée et d'eau fangeuse et vis que les formes encapuchonnées formaient un hémicycle autour de la colonne flamboyante. C'était le rite de Yuletide, plus ancien que l'Homme et destiné à lui survivre, le rite primitif du solstice et de la promesse de la venue du printemps après les neiges, le rite du feu et des arbres toujours verts, de la lumière et de la musique. Et dans la caverne stygienne, je les vis accomplir le rite, adorer l'écœurante colonne ardente, et jeter dans l'eau des poignées de végétation visqueuse qui émettaient des reflets verdâtres dans l'éclat chlorotique. Je vis cela, et je vis quelque chose d'amorphe, accroupi à l'écart de la lumière, qui soufflait avec bruit dans une flûte, et tandis que la chose soufflait ainsi, il me sembla entendre des battements d'ailes étouffés dans l'obscurité fétide où je ne pouvais rien distinguer. Mais ce qui m'effrayait le plus était cette colonne ardente jaillissant volcaniquement des profondeurs insondables, ne projetant pas d'ombres comme le ferait une flamme normale et teintant la pierre nitreuse d'un vert-de-gris nauséeux et vénéneux. Mais de cette combustion grouillante, aucune chaleur n'émanait ; juste la moiteur de la mort et de la corruption.

L'homme qui m'avait amené se tortilla alors vers un point juste à côté de la flamme hideuse, avant de faire des gestes cérémonieux à l'adresse du demi-cercle qui lui faisait face. À un certain moment, il se prosterna en adoration, tenant au-dessus de sa tête cet abominable *Necronomicon* qu'il avait apporté avec lui. Et je me prosternai également, car les écrits de mes ancêtres m'avaient ordonné de me rendre à ce cérémonial. Puis le vieil homme fit un signe au joueur de flûte à demi visible dans l'ombre, qui changea sa faible musique en une mélodie à peine plus forte, dans un autre ton, provoquant, ce faisant, une horreur aussi inimaginable qu'inattendue. À cette vue, je m'écroulai presque sur le sol couvert de lichen, transpercé d'une épouvante qui n'était pas de ce monde et qui ne pouvait venir que des espaces insensés entre les étoiles.

Depuis des ténèbres inimaginables, venues par delà la lueur gangreneuse de la flamme, du point le plus reculé du Tartare que ce fleuve huileux traversait, arriva une horde de créatures ailées, apprivoisées et hybrides, qu'un œil sain et un cerveau rationnel ne sauraient imaginer. Elles n'étaient ni complètement des corbeaux, ni des taupes, ni des vautours, ni des fourmis, ni des chauves-souris vampires, ni des êtres humains en décomposition, mais quelque chose dont je ne peux ni ne dois me souvenir. Ces choses s'avançaient en boitillant, à moitié sur leurs pattes palmées, à moitié au moyen de leurs ailes membraneuses. Quand elles atteignirent la foule des adorateurs, les silhouettes encapuchonnées les enfourchèrent et s'éloignèrent une par une, le long de ce fleuve non éclairé, dans des gouffres et des galeries de panique où des sources de poison alimentent d'épouvantables cataractes.

La vieille femme était partie avec la foule, mais le vieil homme était resté, car j'avais refusé de saisir un animal et de l'enfourcher, comme les autres, quand il me l'avait ordonné. Quand je me remis debout, je vis que le joueur de flûte amorphe avait disparu, mais que deux des monstres attendaient patiemment. Comme je refusais d'avancer, le vieil homme sortit son stylet et sa tablette, et écrivit qu'il était le véritable envoyé de mes ancêtres qui avaient fondé le culte de Yule en cet endroit ancien. Il avait été décrété que je reviendrais, et que les mystères les plus secrets devraient s'accomplir. Il écrivit tout cela en lettres anciennes, et comme j'hésitais encore, il tira de son vêtement un sceau et une montre aux armes de ma famille pour prouver qui il était. Or, cette preuve était horrible, car je savais d'après de vieux documents que cette montre avait été enterrée avec l'un de mes aïeux, en 1698.

Le vieil homme retira alors son capuchon et me fît remarquer sa ressemblance avec ma famille, mais je ne pus que frissonner, car j'étais sûr que ce visage n'était qu'un masque de cire diabolique. Les animaux étaient en train de gratter les lichens, et je vis que le vieil homme était presque aussi nerveux qu'eux. Quand l'une des choses se mit à se dandiner pour s'éloigner, il se tourna vivement pour l'arrêter, si vivement que ce mouvement déplaça le masque de cire de ce qui aurait dû être sa tête. Et alors, comme cette chose de cauchemar me barrait le chemin de l'escalier de pierre par lequel j'étais descendu, je me jetai dans le fleuve huileux qui coulait en bouillonnant vers la mer, je me jetai dans ce jus putride de la terre, avant que mes hurlements de délire n'eussent attiré sur moi les légions des charniers de ces profondeurs pestilentielles.

À l'hôpital, on me dit qu'on m'avait trouvé à moitié gelé à l'aube dans le port de Kingsport, cramponné à un bout de mât que le hasard avait heureusement placé sur mon chemin. On me dit que j'avais pris la mauvaise direction sur la route de la colline la nuit précédente, et que j'étais tombé de la falaise à Orange Point, comme ils avaient pu le déduire en observant mes empreintes dans la neige. Je ne pouvais rien dire, car rien ne correspondait. Rien ne correspondait : les larges fenêtres s'ouvrant sur une mer de toits, dont seulement un cinquième était ancien, et sur le bruit des trolleys et des voitures dans les rues. Ils me répétèrent avec insistance que nous nous trouvions à Kingsport et je ne pouvais le nier. Je me mis à délirer lorsqu'on me dit que cet hôpital était situé près du vieux cimetière de Central Hill, et on m'envoya à l'hôpital Sainte-Marie d'Arkham, où je pouvais bénéficier de meilleurs soins. J'y étais bien, car les médecins étaient ouverts d'esprit. Ils usèrent même de leur influence auprès de la bibliothèque de l'Université Miskatonic pour m'obtenir un exemplaire du *Necronomicon*, cet ouvrage controversé si protégé des regards d'Alhazred. Ils parlèrent d'une « psychose », et je convins qu'il était nécessaire de me débarrasser de mes obsessions.

Je relus donc ce chapitre épouvantable et frissonnai doublement, car il m'était bien trop familier. Empreintes ou pas, je l'avais déjà vu, et il valait mieux que j'oublie où il se trouvait à ce moment. Personne lors de mes phases d'éveil ne fut en mesure de me le rappeler, mais mes rêves sont emplis de terreur à cause de phrases que je n'ose pas formuler. Je n'ose citer qu'un seul paragraphe, traduit de mon mieux à partir du bas latin : « Les grottes les plus profonde », écrivait l'Arabe fou, ne doivent pas être percées par des yeux qui voient, car leurs merveilles sont étranges et terrifiantes. Maudite est la terre où les pensées défuntes reviennent à la vie, neuves et étrangement incarnées, et mauvais est l'esprit contenu par aucun crâne. Sage fut Iben Schacabao qui déclara qu'un tombeau paisible est un tombeau où n'a jamais reposé aucun sorcier, et qu'une cité heureuse la nuit est une cité où les sorciers ne sont plus que cendres. Car la rumeur dit depuis longtemps que les âmes achetées par le diable ne proviennent pas de son charnier d'argile, mais qu'elles repaissent et instruisent les vers qui dévorent cette enveloppe charnelle ; ainsi, de la corruption naît une vie horrible et les mornes charognards de la terre la modèlent pour l'absorber, gonfler monstrueusement et l'envahir. D'immenses tunnels sont secrètement creusés là où de simples pores devraient suffire à la terre, et des choses ont appris à marcher alors qu'elles devraient ramper. »

Bienvenue à Kingsport



« Kingsport, avec ses girouettes anciennes, ses clochers, ses poutres de faîte et ses cheminées, ses quais et ses petits ponts, ses saules et ses cimetières, mais aussi ses labyrinthes interminables de rues escarpées, étroites et sinueuses… »

— H.P. Lovecraft





Située sur la côte du Massachussetts, à quelques kilomètres au nord de Salem, Kingsport se trouve à peine à plus de cinq kilomètres au sud-est d'Arkham. À partir du siège de l'Université Miskatonic, Kingsport est accessible par Peabody Avenue, en sortant de la ville par l'ouest. Cet itinéraire conduit le voyageur à Kingsport par Hill Road. De Boston, il faut prendre l'autoroute 1A vers le nord, puis vers l'est une fois arrivé au carrefour, environ trois kilomètres après Salem. Le visiteur arrive alors en ville par Jackson Street, au sud.

La ville est lovée dans une cuvette qui entoure le port de Kingsport. Des falaises rocheuses s'élèvent au nord et culminent sur les hauteurs vertigineuses de Kingsport Head. Le sud et l'ouest comportent de nombreuses collines. C'est sur Central Hill, la plus imposante, que se trouve l'ancien cimetière de la ville. À un peu plus d'un kilomètre et demi du rivage se trouve le récif Jersey, qui tire son nom de l'île située dans la Manche dont sont originaires la plupart des ancêtres des habitants de Kingsport. Cette barrière, bien que dangereuse, protège en revanche les rivages de la ville des vagues dévastatrices de l'Atlantique.

Les rues de la ville, étroites et sinueuses, forment un véritable labyrinthe qui s'étend sur les collines et dans lequel il est toujours difficile de se repérer. Les maisons s'empilent à tous les niveaux et tous les angles des rues, s'accumulant dans les creux des monts ou sur leurs pentes. Nombre de bâtiments sont particulièrement anciens, notamment dans les environs de Central Hill et le long de la rive nord du port. Beaucoup datent du milieu du XVII[e] siècle. Chaque quartier possède ses propres caractéristiques, qui sont décrites plus en détail au début des chapitres qui leur sont consacrés.

Climat

Le climat de Kingsport est similaire à celui d'Arkham, mais en plus frais à cause du vent qui souffle de l'Atlantique. L'omniprésence du brouillard et de la brume rend l'environnement considérablement humide. Par les nuits d'hiver les plus froides, la température descend à -17 °C, voire plus bas, mais dans la journée elle se situe autour de 0 °C. Les premières neiges tombent en novembre et, contrairement à celles d'Arkham, elles tiennent souvent plusieurs semaines. Le printemps survient fin mars ou début avril, mais il continue de geler parfois jusqu'à début mai. La dernière semaine de mai sonne l'arrivée de l'été et des premiers touristes. Mais même à la belle saison, la température dépasse rarement 25 °C, et les nuits restent fraîches. La saison estivale s'achève début septembre, lorsque les visiteurs retournent à leur travail ou leurs études à Boston ou ailleurs. Courant octobre, le thermomètre oscille entre 5 °C et 15 °C, mais vers fin novembre, le froid impose sa marque et les arbres perdent leurs feuilles en préparation à un nouvel hiver.

Horaires d'ouverture

La réglementation officielle de Kingsport n'est pas aussi stricte que celle d'Arkham. Généralement, les commerces sont ouverts de 8 heures à 17 heures du lundi au vendredi (et de 9 heures à 13 heures le samedi), mais de nombreux magasins et restaurants sont ouverts le dimanche après-midi, notamment ceux qui vivent du tourisme. Les bureaux et bâtiments publics sont ouverts cinq jours par semaine de 8 heures à 17 heures avec une pause déjeuner à 13 heures.

Emploi

Les opportunités d'emploi sont rares. Toutefois, des investigateurs qualifiés pourront trouver des postes mineurs (mais propices à une belle carrière) à la Société d'histoire de Kingsport ou au journal local, le Kingsport Chronicle. Si le Gardien le souhaite, n'importe quelle boutique peut avoir besoin d'un employé, mais le salaire sera faible. Les plus cultivés se verront peut-être proposer un poste d'enseignant dans l'une des écoles de la ville.

Les investigateurs ambitieux qui souhaitent se lancer dans les affaires découvriront vite que les plus porteuses reposent sur le tourisme. Par ailleurs, les artistes trouvent Kingsport particulièrement inspirant et beaucoup d'entre eux vivent correctement de la vente de paysages et des portraits aux vacanciers. La brise océane et les vagues roulantes dans un cadre estival semblent révéler le meilleur des créateurs, et le Gardien peut accorder de petits bonus aux revenus des plus sensibles pour refléter la stimulation de leur fibre artistique.

Les personnages peuvent par ailleurs décider de travailler à Arkham et d'habiter à Kingsport, ce qui leur permettra de vivre le plus grand nombre d'expériences et nouer le plus de contacts. En dernier recours, un emploi est toujours disponible dans l'une des usines ou sur les quais.

Les habitants

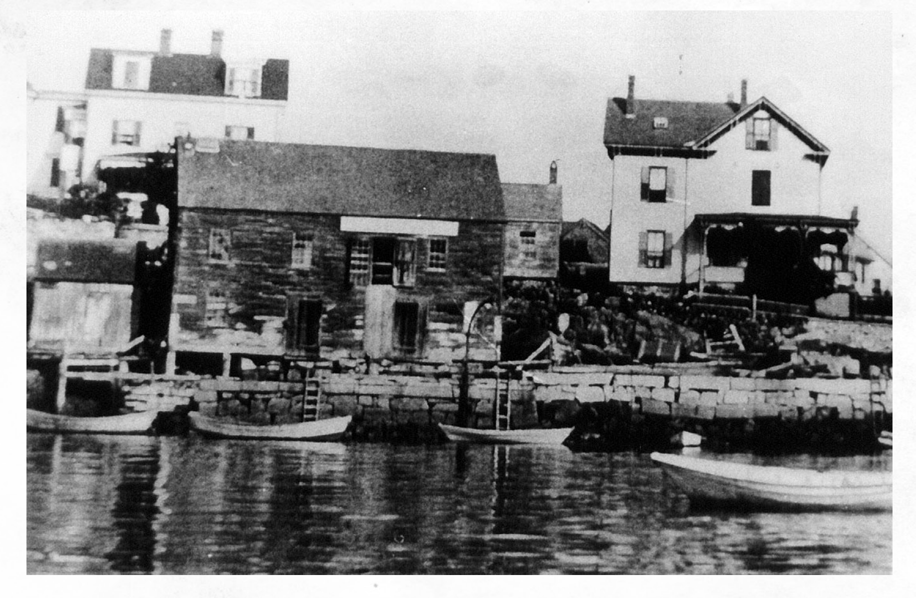
La hiérarchie sociale de la ville est informelle, mais rapidement visible. Les plus puissants sont des membres des vieilles familles de Kingsport, avec des notables fortunés comme Norton Weiss, Stephen Cabot, Martin Cabot, les magnats du conditionnement du poisson (avec les conserveries) Brandon Turner et John Pickering, le maire John Jacob Hoag et le banquier Cyrus Abbot. Viennent ensuite des professionnels influents tels que l'avoué Richard Court, le juge Norton Bedlow, le Dr Matthew Harris et Evelyn Mercer de la Galerie d'Art Mercer. Ensuite, Mary Talbot, des Filles de la Révolution américaine, et John Miles, le directeur de Hall School, forment une classe un peu moins bien lotie. En dessous d'eux se rassemblent de nombreux membres de la classe moyenne ou moyenne supérieure comme le Dr Enoch Warren, les hôteliers Adam et Loïs Tuttle et la majorité des commerçants les plus prospères du centre-ville de Kingsport.

En bas de cette échelle sociale se trouvent les travailleurs des classes inférieures de Harborside et Hill Town, suivis des quelques pêcheurs yankees qui portent un nom connu localement. Enfin viennent les Irlandais, les Hollandais et les autres immigrés nord-européens, puis les Italiens et les Portugais. Peu de Noirs vivent à Kingsport et encore moins d'Asiatiques.

Cette hiérarchie ne reflète pas nécessairement la véritable richesse ou la position de ces groupes, mais plutôt la façon dont ils se perçoivent mutuellement et interagissent, ce qui s'apparente plutôt à une chaîne alimentaire du pouvoir.

Les pêcheurs de Kingsport

La plupart des pêcheurs s'associent en groupes définis par des critères ethniques, mais il existe quelques exceptions. En revanche, à part les plus croyants et inflexibles, tous partagent le même lien qu'est la vie en mer. La plupart possèdent des bateaux pilotés par une ou deux personnes, d'une capacité de trois ou quatre marins et d'une bonne quantité de poisson. Ces embarcations sont pour la plupart des chaloupes à rames ou voiles, ouvertes et à proue et poupe élevées. Seul un dixième des pêcheurs porte probablement une arme en plus de la panoplie habituelle de couteaux, gourdins, épissoirs et crochets à bateaux. L'arme va du pistolet à la carabine en passant par le fusil à pompe, selon les besoins du Gardien.



Routine des pêcheurs

Avant l'aube, entre 4 heures et 5 heures du matin, les pêcheurs quittent leur foyer à Harborside et Hill Town pour se rendre aux embarcadères. Une fois sur les quais, ils vérifient les filets, les pièges et les voiles. En général, l'humeur est aux rires, aux insultes et aux discussions, ainsi qu'aux cafés ou à l'alcool fort (voire les deux) pour réchauffer les corps sous la fraîcheur et la brume matinales. Les chaloupes quittent alors leur embarcadère. Les pêcheurs rament jusqu'aux brise-lames, où ils peuvent prendre le vent, puis se dispersent rapidement dans le brouillard qui couvre le récif. Le soir, parfois une heure ou deux après la tombée de la nuit, ils reviennent aux quais proches des conserveries. C'est là que leurs prises sont pesées et enregistrées, tandis que les pêcheurs vantent leurs expériences de la journée. Puis, ils amarrent leur bateau et retournent chez eux ou se rendent à la taverne.

Les matins sont maintenant calmes. Les hommes silencieux quittent leur foyer un peu plus tard et jaugent la densité du brouillard en se demandant s'ils auront la chance de revenir cette nuit. Le café du matin ne chasse plus le froid et le peu de conversation qui se fait entendre manque de vie. La vérification des filets et des voiles traîne, mais l'un des pêcheurs finit par rejoindre son bateau et en profite pour réprimander les autres pour leur lenteur. Le reste de la flotte suit, mais de manière hésitante. Tous essaieront de rentrer avant le coucher du soleil, car seul le plus fou des imbéciles continue de manœuvrer sur ces eaux hantées dans la nuit. Les prises sont plus petites et au retour, les vanteries et discussions des pêcheurs sonnent creux. La question que tout le monde se pose, mais que personne ne formule est toujours la même : « Est-ce que tout le monde est bien rentré aujourd'hui ? »

Les autorités municipales

Les élus de Kingsport regroupent un maire et neuf conseillers municipaux pour des mandats de deux ans. Ce sont des charges à temps partiel qui ne rapportent qu'un faible salaire, mais accordent beaucoup de prestige et un certain pouvoir. Le maire John Jacob Hoag n'a pas de concurrent aux élections, mais l'année 1930 révélera son lot de candidats, chacun prétendant pouvoir réparer les dégâts causés pendant la Grande Dépression. Les réunions du conseil municipal ont lieu le premier et troisième mardi du mois à la mairie de Kingsport, Talbot Hall.

Police et tribunaux

La petite force de police de la bourgade travaille surtout en été, au plus fort de la saison touristique. Pour l'essentiel, les policiers posent des contraventions pour excès de vitesse, remplissent des constats d'accident mineurs, apaisent d'occasionnelles disputes entre touristes et résidents et ramènent à leur logement les vacanciers trop ivres. Les autorités sont généralement assez laxistes envers les touristes, mais cette diplomatie s'étend rarement aux résidents plus pauvres.

Bien que le port d'une arme dissimulée soit légal à cette époque, il est de notoriété publique que la police de Kingsport les confisque et ne les rend à leur propriétaire que lorsqu'il est sur le point de quitter la ville. La possession d'explosifs et l'usage d'armes à feu dans les limites de la ville sont illégaux, mais les plus curieux pourront ainsi découvrir

très rapidement comment la loi est appliquée. De bonnes compétences en communication peuvent aider face aux policiers, mais aucun test de Droit, Persuasion ou Crédit ne pourra convaincre un agent que la personne que les investigateurs ont abattue était déjà morte.

Les débits de boisson illégaux de Kingsport sont bien connus des forces de l'ordre, mais exercent sans être dérangés. En effet, la police, comme beaucoup d'habitants de la ville, estime que priver les citoyens de leurs tavernes créerait plus de problèmes que cela n'en résoudrait. Par conséquent, la taverne Rope & Anchor de Jonas Rigg et la salle de billard d'Harry Penn sont libres de vaquer à leurs affaires. Les gens qui fréquentent ces endroits n'ont rien à craindre des autorités, mais les bagarreurs, les individus bruyants et autres nuisibles sont dans le collimateur de la police. En revanche, là où un touriste peut se permettre un petit écart, un résident dépourvu d'influence sera probablement arrêté. La police de Kingsport a l'habitude de s'occuper de marins et de durs à cuire, et les pragmatiques agents de la ville n'hésiteront pas à passer à tabac un investigateur qui résisterait.

Le Tribunal de Justice de Kingsport est présidé par le juge Norton Bedlow du lundi au vendredi à partir de 10 heures. Il est rare que la charge de travail justifie une session l'après-midi.

Les délits mineurs (ivresse publique, trouble de l'ordre, vols de moins de 100 $) sont passibles d'amendes ou de brèves peines de prison. Les crimes (meurtre, coups et blessures avec une arme, vols de plus de 100 $) sont jugés au Tribunal provincial du Comté d'Essex, à Salem. Les crimes d'ampleur fédérale ou nationale sont envoyés à leurs tribunaux respectifs à Boston.

La pègre

De par sa nature somnolente, Kingsport est relativement épargnée par les crimes graves. Les meurtres et les vols les plus importants sont très rares. Lorsqu'ils sont perpétrés, ils se retrouvent en une des journaux. Le crime organisé en tant que tel n'existe pas à Kingsport, bien qu'au moins un des habitants de la ville, Jonas Rigg, traite avec les gangsters d'Arkham. De petits vols ou une effraction occasionnelle constituent la majorité des délits.

La police de la ville règle ces affaires à sa convenance ; ainsi, un habitant de Hill Town dont l'appartement a été cambriolé a moins de chances d'être pris en charge que le propriétaire d'un grand domaine de West Side ou qu'un vacancier estival de Harbor Street. Par ailleurs, ce même résident de Hill Town sera plus probablement arrêté pour ivresse publique que les deux autres.

Liens avec le crime organisé : Jonas Rigg, le propriétaire de la taverne Rope & Anchor, reçoit deux livraisons d'alcool par semaine grâce à un accord avec Danny O'Bannion, le président de la Lucky Clover Cartage Company et baron du crime de la côte nord. Une fois par semaine, Rigg réceptionne un chargement d'alcool avec son canot à moteur auprès d'un vapeur canadien avec lequel il a rendez-vous au large. L'alcool est déchargé la nuit, sur les quais les plus discrets, situés près des conserveries, puis acheminé à la taverne.

À son tour, Rigg approvisionne la ville en alcool. Il vend principalement à Harry Penn, mais également au Club nautique Stratton et à d'autres. Rigg s'occupe lui-même de ses affaires, et bien que ses employés l'aident habituellement à décharger sa cargaison, c'est Rigg en personne qui se charge des confrontations physiques quand les choses en arrivent là. Quiconque menace ses opérations reçoit d'abord un avertissement verbal avant d'être passé à tabac la prochaine fois qu'il traînera dans une ruelle sombre. S'il persiste, il s'apercevra vite que Rigg n'hésite pas à avoir recours au meurtre. Le cadavre sera soigneusement lesté, puis jeté à la mer en toute discrétion. Rigg est un individu brutal, impitoyable et vindicatif.

Autres criminels : Alan Zevin est le plus remarquable des quelques autres criminels de Kingsport. Zevin, de son vrai nom Stuart « La Clef » Rakatanski, est un criminel new-yorkais tristement célèbre et soupçonné d'avoir participé à l'attaque de la First Merchant Bank de New York en 1925. Il se cache à Kingsport depuis, vivant de la petite part qu'il a gagnée à son dernier casse. Il a fini par ouvrir son propre magasin de serrurerie. Zevin s'est jusqu'à présent comporté en citoyen modèle et n'a pas cherché à profiter de son anonymat. Mais les vieilles habitudes peuvent revenir au galop. Les autres criminels de la ville sont du menu fretin : agresseurs, pickpockets, prostituées, le tableau habituel. Des gangs existent, composés de jeunes d'origine portugaise ou italienne, et traînent autour de Prospect Hill. Ces bandes commettent rarement des délits plus graves que des vols mineurs ou des bagarres raciales.



Vivre à Kingsport ?

Par son côté brumeux et assoupi, Kingsport peut attirer des investigateurs qui cherchent une retraite calme loin du bruit et de l'agitation d'Arkham. Les offres d'hébergements incluent des hôtels, des appartements, des pensions familiales et des résidences de vacances. Vous trouverez quelques exemples précis, mais la liste ci-dessous présente le genre d'offres par quartier. Les investigateurs peuvent consulter les listes d'annonces du Kingsport Chronicle ou se renseigner à la Chambre de Commerce. Notez que les pensions familiales proposent habituellement deux repas par jour, et prennent en charge le ménage et parfois la blanchisserie.

Harborside : Généralement des pensions familiales bas de gamme pour 40 à 55 $ par mois, certaines sans salle de bains.

The Hollow : Des pensions familiales pour 50 à 65 $ et des appartements pour 45 à 65 $ par mois.

Central Hill : Peu d'offres, mais une ou deux pensions familiales vétustes et insalubres allant de 45 à 65 $. Elles auront probablement une vieille entrée murée donnant sur les tunnels sous la colline.

South Shore : Des pensions familiales bien plus agréables pour 60 à 90 $ par mois, des appartements pour 60 à 70 $ par mois et des maisons ou bungalows pour 90 à 300 $ ou plus par mois.

Downtown : Surtout des appartements en ruine pour 35-65 $, mais aussi quelques pensions familiales plus agréables pour 45 à 65 $.

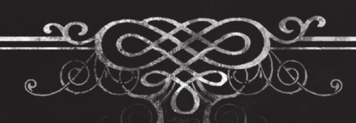
West Side : Peu d'offres, mais parfois une chambre dans une très agréable pension de famille dans les 75-100 $.

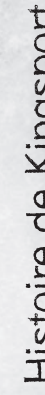
Prospect Hill : Surtout des appartements inconfortables pour 15 à 35 $ par mois, ainsi que quelques pensions familiales miteuses allant de 25 à 35 $. La plupart ont l'électricité et l'eau courante en intérieur.

Histoire de Kingsport



« C'est avec une fierté manifeste que nombre d'habitants de Kingsport font remonter leur lignée jusqu'à l'époque de la première colonisation du pays. Peut-être n'y a-t-il aucune cité en Amérique où autant de gens possèdent des racines si profondes dans leur sol natal. »







Photograph by Emil P. Albrecht

Kingsport a été fondée en 1639 par des fermiers et des pêcheurs en provenance du sud de l'Angleterre et des îles anglo-normandes de Jersey et Guernesey. La première colonie s'installa sur la rive nord du port, mais une autre s'établit peu après entre Central Hill et la mer. Bien qu'au départ Kingsport ne fût guère plus qu'un simple petit village de pêcheurs autonome, la bourgade ouvrit rapidement des chantiers navals et devint un port commercial avec l'étranger. Les échanges se firent d'abord avec l'Europe, mais, lorsque la Grande-Bretagne se mit à imposer de plus en plus de taxes et de restrictions, les capitaines de Kingsport furent contraints d'ouvrir de nouveaux marchés. Le commerce avec les colonies du Sud les mena finalement à explorer les Antilles, puis les Indes orientales, la Chine et l'Afrique. Des capitaines comme Ebenezer Tuttle, Stephen Hall et Absalom Pickering accumulèrent de petites fortunes et fondèrent des dynasties familiales encore influentes aujourd'hui.

À la fin du XVIIe siècle et au début du XVIIIe, le petit village s'étendit tout autour du port pour devenir une ville en plein essor. Cette expansion s'acheva par la rive sud. Les demeures qui y furent bâties au début du XIXe siècle rivalisèrent avec les vieilles propriétés géorgiennes engoncées dans Central Hill. Ce quartier fut lui-même le site du premier hôtel de la ville, et c'est également là que fut édifiée plus tard la grande église congrégationiste qui s'y dressa jusqu'au début du XXe siècle. La ville connut un essor maritime considérable, et le sud de Central Hill devint le principal quartier marchand.

Pendant la Guerre d'indépendance, Kingsport fut un important foyer d'activités. La ville servit de port d'attache à d'innombrables corsaires. Ses marins furent responsables de la capture ou de la destruction de plus de cinquante navires britanniques. Ce fait d'armes, ajouté au fait que les chantiers navals de la bourgade construisaient des navires à une vitesse alarmante, poussa le roi Georges à attaquer la ville. En 1778, une flottille de bateaux de guerre anglais bloqua le port de Kingsport et le noya sous les bombardements. Les vaisseaux corsaires mouillés dans le port furent pris au piège et beaucoup furent détruits par les canons anglais. Le salut vint d'un jeune homme intelligent, Argus Blaine, qui organisa un groupe d'hommes pour transporter plusieurs canons sur les falaises les plus basses de Kingsport Head. Canonnant les assiégeants, ils parvinrent à les faire fuir. Les capitaines de la ville lancèrent alors leurs navires à la poursuite de leurs agresseurs. Quatre vaisseaux britanniques furent envoyés par le fond et trois autres capturés avant la fin de la bataille. Bien que Kingsport eût subi des pertes et des dégâts considérables, avec notamment la destruction de neuf navires, la marine de Sa Majesté ne revint jamais dans ses eaux. Une plaque commémorant la victoire et l'héroïsme d'Argus Blaine est montée dans Circle Court. Depuis ce jour, des boulets de canon anglais sont régulièrement mis au jour. L'un d'eux est même resté incrusté dans le mur de la Maison des douanes, relique d'un passé glorieux.

Après la guerre, la vie continua comme si rien ne s'était passé. Une brève tentative fut faite pour changer le nom de Kingsport en Georgetown, mais les habitants entêtés refusèrent et le nom originel perdura. Au début du siècle suivant, la plus grande partie de la Nouvelle-Angleterre se tourna vers l'industrie, anticipant la future révolution industrielle, mais Kingsport resta fidèle à la mer et continua de se reposer presque uniquement sur la pêche et le commerce à l'étranger comme source de revenus.

Le XIXe siècle apporta les prémices de perturbations dans les échanges maritimes. La France et l'Angleterre entrèrent en guerre, ce qui apporta son lot de restrictions commerciales, et il devint vite illégal de traiter avec ces deux pays. Par ailleurs, l'Europe tomba rapidement sous embargo. La situation continua de se dégrader lentement, jusqu'à la guerre de 1812 qui mit fin à tout trafic maritime. De solides blocus britanniques jugulèrent le commerce et étranglèrent l'économie. Quelques corsaires reprirent du service, mais dans une peur mortelle de la marine britannique, celle-ci surpassant désormais les navires de Kingsport en nombre et en puissance de feu. Beaucoup de bateaux furent coulés et bien des fortunes sombrèrent avec eux. À la fin du conflit, le commerce maritime de Kingsport amorça un déclin irréversible.

Kirby Spencer, un ancien capitaine qui avait commandé des navires pour la famille Tuttle, fut le premier à lancer Kingsport dans la première initiative industrielle. Il investit le bénéfice qu'il avait tiré du commerce dans une petite usine de peinture qu'il ouvrit sur une colline du sud de la ville. La nouvelle entreprise connut un succès modeste et, aidé par des investisseurs locaux, Spencer se diversifia. Il lança une fabrique de colle à côté de celle de peinture. Malgré les réussites initiales (les deux établissements sont encore en activité aujourd'hui), Kingsport

n'abandonna jamais la mer et l'industrie ne se développa pas davantage. En 1835, la ville perdit son statut de port international, ce qui mit un terme au commerce vers l'étranger et limita la navigation le long de la côte Est des États-Unis.

En 1824, une petite école fut fondée : une école privée portant le nom d'Eben Hall, en hommage au fonctionnaire municipal du début du XVIIIe siècle. Cinq ans plus tard, l'industriel Kirby Spencer fondait le Kingsport Chronicle, le premier journal de la ville. Graham Blaine, le petit-fils du héros de la Guerre d'indépendance, en était le rédacteur en chef. Dix ans plus tard, il rachetait le Chronicle à Spencer pour en rester propriétaire jusqu'à sa mort en 1851.

Au milieu du XIXe siècle, Kingsport était devenue une communauté de pêcheurs et de constructeurs de bateaux, et ces deux activités prospérèrent pendant un certain temps. Mais la vie de pêcheur est dure, et beaucoup de kingsportais disparurent en mer. La plus terrible de ces tragédies survint en 1842, quand huit hommes de la ville perdirent la vie dans une gigantesque tempête au large d'Innsmouth. Après avoir entendu des rumeurs au sujet des prises spectaculaires des pêcheurs de cette ville, ils avaient décidé de tenter leur chance dans les eaux toutes proches. Il semble que la tempête leur tomba dessus sans prévenir, détruisant tous les bateaux et ne laissant qu'un survivant, un jeune homme nommé Danny Houghton que l'on retrouva plus tard à la dérive au large de Rockport. Bien que l'on soupçonnât pendant des années que les hommes avaient été assassinés par des pêcheurs d'Innsmouth souhaitant protéger leur territoire, Danny Houghton soutint toujours qu'ils avaient été victimes d'une tempête soudaine.

Kingsport connut son dernier essor économique lors de la Guerre de Sécession, lorsque les chantiers navals des Tuttle et des Illsley vendirent de nombreux navires à l'Union. La plupart des hommes qui contribuèrent à la construction des navires prirent également place à bord de ces vaisseaux. Au total, 17 citoyens de Kingsport perdirent la vie, tous en mer.

Dans les années qui suivirent la fin de la guerre, il sembla que même l'océan tournait le dos à la ville. Kingsport fut ravagée par une série de tempêtes dévastatrices qui ravagèrent la région de 1878 à 1888. Nombre de constructions furent endommagées et plus d'une douzaine de vies perdues au cours de cette période. La dernière et la pire de ces tempêtes frappa en 1888, rejetant les bateaux de pêche à terre jusqu'à Turner et Howard Street, abattant même le clocher de l'église congrégationiste de Central Hill, heureusement déjà abandonnée.

L'entrée dans le XXe siècle ne changea pas la donne. L'épidémie de typhoïde de 1905 qui faisait rage à Arkham frappa également Kingsport, faisant plus d'une douzaine de victimes. Mais l'année suivante, le capitaine à la retraite Stephen Cabot fut élu maire. Sous sa houlette et grâce à sa compétence, la ville commença à revivre. L'une de ses premières décisions fut d'exploiter l'industrie touristique déjà florissante de la Nouvelle-Angleterre. Après tout, une ville inchangée depuis le XVIIe siècle (qui plus est balnéaire) ne pouvait qu'intéresser les vacanciers amateurs d'histoire et de nostalgie. Bien que certains anciens rechignassent à l'idée de voir leur bonne vieille Kingsport envahie d'étrangers, le pari porta ses fruits. Attirés par les maisons à louer construites sur la rive sud, les touristes affluèrent et devinrent l'une des composantes majeures de l'économie de la région.

Cabot fut réélu pour un second mandat et s'employa à la fondation et l'édification d'un hôpital moderne. L'église congrégationiste croulante fut achetée par la ville et abattue. Ce projet rencontra étonnamment peu d'opposition de la part des groupes locaux d'amateurs d'histoire, sans doute en raison de son passé de mauvaise réputation. Les journaux rapportèrent que la démolition avait mis au jour un certain nombre d'étranges tunnels, promptement comblés par les ouvriers superstitieux et peu rassurés. L'hôpital fut donc ouvert au public comme prévu en 1912.

L'activité touristique de Kingsport continua de croître régulièrement. Même la Grande Guerre ne put y mettre un terme. Pendant le conflit, la ville envoya des dizaines d'hommes. Sept d'entre eux ne revinrent pas. Leur souvenir est commémoré par une plaque apposée sur les murs de Talbot Hall.

Kingsport aujourd'hui

Le tourisme florissant de Kingsport a attiré un certain nombre d'artistes. La plupart n'y vivent que pendant l'été, vendant des paysages et des portraits aux visiteurs. Tous jugent l'air frais et la proximité de l'océan propices à leur travail, mais ils ne sont qu'une poignée à trouver l'atmosphère ancienne et onirique si stimulante qu'ils se sont installés sur les lieux de façon permanente. Considérés au début comme des parasites et des fauteurs de troubles bohêmes, ils ont fini par se faire accepter des habitants, sans doute rassurés par l'argent qu'ils dépensent dans les magasins ou en loyer.

Bien que la mer joue encore un rôle important dans l'économie de Kingsport, la flotte de pêche ne cesse de diminuer. La concurrence avec les grandes conserveries comme Gorton, à Gloucester, entrave l'activité des usines de conditionnement locales. Beaucoup de pêcheurs estiment que les industriels payent mieux et partent travailler plus haut sur la côte. Le chantier naval des Tuttle est fermé depuis longtemps, mais celui des Illsley continue d'opérer, toujours sous la houlette de la famille originelle. L'entreprise familiale assure son activité avec la construction de bateaux de plaisance, à voile pour la plupart, et de quelques vaisseaux de petite puissance.

Malgré cette nouvelle prospérité, Kingsport semble ancrée dans le passé. Ses habitants préfèrent y faire les choses à l'ancienne : les planches à laver sont plus souvent utilisées que les machines modernes et les chandelles éclairent des maisons où l'électricité n'a pas encore été installée. Au mieux, une famille sur six possède une automobile.



CHRONOLOGIE SÉLECTIVE DE KINGSPORT

1639 : Fondation de Kingsport.

1639-1692 : Le culte de Kingsport opère hors de vue du public pendant des décennies, tenant des cérémonies nocturnes et souterraines étranges dans et hors de la ville. À cette époque, des rumeurs circulent à propos de choses terribles qui rôdent sous Central Hill, et certaines familles refusent d'enterrer leurs morts dans ce cimetière. De mystérieuses réunions ont lieu nuitamment dans l'église congrégationiste. Vers 1692, près d'un dixième de la population appartient au culte.

1685 : William Bain, marin et ancien adepte, construit l'Étrange Maison Haute dans la Brume au sommet du rocher le plus confortable de Kingsport Head. Les années suivantes, il ouvre de nombreux Portails dans les cieux au-dessus de la ville menant à bien des mondes oniriques. Les résidents se réfèrent à lui comme « l'Unique ».

1692 : En pleine vague d'hystérie des procès des sorcières de Salem, treize kingsportais sont arrêtés, jugés et pendus.

Début du XVIIIe siècle : Des rumeurs prétendent que d'anciens membres du culte de Kingsport décédés ne le sont pas. On affirme avoir vu le pasteur congrégationiste Tobias Crabbe, enterré depuis longtemps, rôder dans le cimetière de Central Hill.

1722 (21 et 22 décembre, solstice d'hiver) : Soupçonnant une réunion de sorcières, le maire Eben Hall mène un contingent d'habitants dans une intervention contre l'église congrégationiste. Plus d'une trentaine de personnes sont arrêtées et enfermées pour pillage de tombes, effraction et tenue de réunions illégales. Les activités du culte de Kingsport semblent toucher à leur fin.

1731 : Eben Hall, alors inspecteur des douanes pour le port de Kingsport, tente de réquisitionner l'Hellene en vue d'une perquisition. Douglas Corben, le propriétaire et capitaine du navire, est soupçonné d'appartenir à l'ancien culte de Kingsport. Corben refuse de s'exécuter et après une courte échauffourée, son bateau est coulé près de l'extrémité du récif Jersey. Pas de survivant.

1734 : Le vieux loup de mer kingsportais Abner Ezekiel Hoag revient des îles Caroline avec des transcriptions des récits oraux de certains îliens de Ponape. Ils seront publiés sous le titre *Les écrits de Ponape*.

1778 : Des navires britanniques mettent en place un embargo sur Kingsport pendant de la Guerre d'indépendance. Ils sont finalement repoussés lorsqu'un jeune homme nommé Argus Blaine fait hisser des canons sur Kingsport Head pour bombarder les vaisseaux de guerre.

1824 : Fondation de l'école de Hall School. Un grand nombre de documents ayant appartenu au célèbre (ou tristement célèbre) Eben Hall y sont déposés.

1829 : Création du Kingsport Chronicle.

1842 : Plusieurs pêcheurs kingsportais disparaissent au large d'Innsmouth. Une tempête les aurait emportés, mais des rumeurs persistantes affirment que les malheureux ont été assassinés par les pêcheurs locaux souhaitant préserver leur zone de pêche. Le jeune Danny Houghton est le seul survivant.

1876 : Morris Wheaton, anthropologue amateur originaire de Kingsport, explore un tertre indien hanté près de la rivière Miskatonic, à l'ouest d'Arkham.

1888 : Le toit et le clocher de l'église congrégationiste abandonnée sont presque entièrement détruits par une tempête d'une violence sans précédent.

1906 : L'ancien capitaine Stephen Cabot est élu maire. Il lance un programme réussi pour transformer la ville en centre touristique attrayant.

1907 : Au printemps, le Gardien de phare Basil Elton entreprend son dernier voyage à bord du Navire Blanc maudit.

1910-1912 : La vieille église congrégationiste est démolie et remplacée par l'hôpital congrégationiste.

1919 (11 avril) : Trois individus du nom de Ricci, Czanek et Silva tentent de cambrioler le Terrible Vieillard. Le lendemain, leurs corps lacérés et piétinés sont rejetés par les eaux du port.

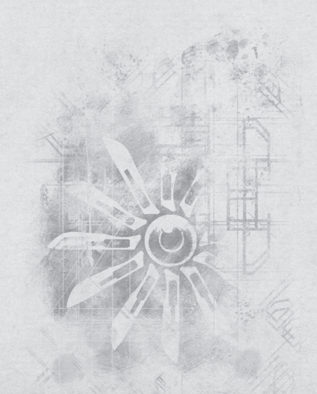
1921 : Asenath Waite, fille de feu Ephraïm Waite d'Innsmouth, commence ses études à Hall School et devient pupille du directeur.

1922 (du 17 mai au 8 août) : Le chalutier Alma du capitaine James P. Orne de Gloucester capture un monstre marin de 15 mètres de long. Il exhibe le corps moyennant paiement sur toute la côte du Massachusetts, jusqu'à ce que le cadavre disparaisse sans explication en juillet. En août, le capitaine Orne et un groupe de touristes et de résidents de Martin's Beach sont mystérieusement paralysés et tirés dans l'océan par une créature invisible.

1922 (21 et 22 décembre, solstice d'hiver) : Un visiteur de Kingsport marche dans son sommeil à travers les falaises d'Orange Point. Secouru, mais délirant, il affirme venir d'une Kingsport d'un autre siècle, où il a pris part à un terrible rituel souterrain. Il est finalement interné à l'asile d'Arkham, où il se trouve encore aujourd'hui.

1925 (été) : Les Olney, une famille de vacanciers, se rendent en visite à Kingsport. Le père, Thomas Olney, escalade Kingsport Head et atteint l'Étrange Maison Haute dans la Brume. Il finit par retrouver sa famille, mais certains affirment qu'il n'a plus jamais été le même depuis.

1928 (automne) : Les travaux de la station radio de l'Arkham Advertiser sont lancés au sommet de Kingsport Head.



Le culte de Kingsport



« Les miens sont de souche ancienne, et elle l'était déjà lorsque ce pays fut colonisé il y a de cela trois cents ans. »

— *Le Festival,* H.P. Lovecraft





Les premiers membres du culte de Kingsport arrivèrent en 1639 et 1640 avec les Anglo-Normands qui colonisèrent la région en premiers. Ces familles (les Court, les Walden et les Fisher) n'étaient installées dans les îles anglo-normandes que depuis deux générations. Leurs ancêtres venaient du sud de l'Europe et s'y étaient établis depuis peu, après avoir pris soin de modifier leurs noms pour les angliciser. Leurs voisins ignoraient qu'ils avaient été chassés de leur terre natale, après que l'on avait découvert qu'ils adoraient un dieu secret et mauvais : une divinité de feu vert et froid qui reposait dans les grandes cavernes sous le Languedoc et la Lombardie.

Ces adeptes pratiquaient la corruption ultime : non seulement de l'âme, mais aussi du corps. Cette altération les libérait des liens terrestres et leur assurait la vie après la mort. Ils vénéraient leur dieu ténébreux au cours d'abominables rites souterrains s'inspirant de la nécromancie et de l'adoration des cadavres.

Cette divinité, qu'ils appellent Tulzscha, se manifeste sur Terre sous la forme d'une grande colonne de flammes d'un vert répugnant. Grâce aux cérémonies infernales de ses adeptes, il se nourrit des morts qui pourrissent dans leur tombe, par le biais d'énormes vers boursouflés qui hantent les sépultures partout où il apparaît.

En échange de sa nourriture, Tulzscha offre la vie après la mort à ses adorateurs. Lorsque les vers dévorent le corps d'une personne que le dieu estime digne de récompense, son âme est également consommée. Le sectateur peut alors revivre, rampant dans les tunnels souterrains sous la forme d'une masse grouillante de vers. Il peut aussi, s'il permet aux vers d'habiter et d'animer un cadavre, passer pour un humain.

Il ne fallut pas longtemps aux descendants des adeptes pour découvrir les cavernes qui s'étendent loin sous Central Hill. Ils s'y approprièrent les rites de leurs ancêtres et célébrèrent en secret leurs cérémonies blasphématoires, tout en passant pour des citoyens respectables, allant à l'église et aux assemblées de la ville, sans jamais donner à leurs voisins des raisons de les soupçonner. Au fil des générations et des mariages, d'autres familles de Kingsport les rejoignirent et le culte s'étendit. En 1692, près d'une personne sur dix avait des liens de quelque sorte avec la secte.

William Bain, un marin aventureux et cultivé issu d'une des familles fondatrices de la ville, était également membre du culte, mais il se détourna de l'adoration de la Flamme Verte. Au cours d'un voyage aux Antilles, il découvrit un culte similaire à celui de Kingsport et apprit bien des choses sur les aspects les plus répugnants du dieu à qui il avait longtemps rendu hommage. Il ne revint à Kingsport en 1685 que pour vendre sa propriété et s'éloigner de la ville. Il s'installa au sommet de Kingsport Head, où il se construisit une modeste maison. Dans son isolement nimbé de brumes et de rêves, Bain se lança dans une série de périples mystiques en des terres étrangères, se servant des secrets qu'il avait percés lors de ses voyages terrestres. Il ne revint jamais à Kingsport et, au fil des années, les habitants l'oublièrent. Même aujourd'hui, le locataire éternel de « l'Étrange Maison Haute » n'est connu que sous le nom de « l'Unique ».

De son côté, le culte de Kingsport continua de s'étendre, et des rumeurs parlant de pratiques ténébreuses se répandirent. Les histoires de nécromancie et de pillage de tombes devinrent si nombreuses et crédibles que l'on finit par refuser d'enterrer ses morts dans le sol consacré de Central Hill. Au lieu de cela, les inhumations eurent lieu dans un cimetière conçu à la hâte au sommet d'une petite colline à l'ouest de la ville. Les soupçons furent également attisés par les mystérieuses réunions nocturnes à l'église congrégationiste. Des douzaines de personnes y entraient, mais aucun son n'en sortait jamais et l'intérieur restait plongé dans la pénombre, dépourvu de lampes ou chandelles.

En 1692, au plus fort de l'hystérie engendrée par les procès des sorcières de Salem, les rumeurs se muèrent en accusations. Avant la fin de l'année, des douzaines de personnes furent accusées et arrêtées. Treize d'entre elles furent jugées coupables de nécromancie et de pillages de tombes et furent pendues.

Les rumeurs au sujet du culte secret refirent surface au début des années 1720. On racontait à présent que les adeptes décédés n'étaient pas morts, qu'ils continuaient à vivre dans les obscurs terriers sous Central Hill. Certains affirmaient même que les morts sortaient la nuit pour errer dans les rues de Kingsport. Une déclaration précisant que le vieux Tobias Crabbe, pasteur congrégationiste depuis longtemps décédé, avait été vu aux environs de l'église de Central Hill, jeta un peu plus d'huile sur le feu.

La crise atteint son paroxysme lors de l'hiver 1722. Au cours d'une messe tenue par le culte à l'église

congrégationiste, réputée mal famée, un nuage d'un vert répugnant apparut dans le ciel au-dessus de Kingsport et baigna la ville d'une lueur spectrale. La lumière fut accompagnée de lents tremblements de terre et de grondements souterrains. Eben Hall, le courageux maire, recruta aussitôt un contingent d'hommes armés parmi les marins, les capitaines et les autres villageois. Ils encerclèrent l'église et attendirent que les adorateurs en sortent. À l'aube, lorsque les adeptes se montrèrent enfin, ils se retrouvèrent en face de soixante mousquets en joue. Plus de trois douzaines de personnes furent arrêtées et accusées d'effraction, de réunions illégales et de pillage de tombes. Amendes, emprisonnements et bannissements furent prononcés contre ceux jugés coupables. Les meneurs passèrent par le goudron et les plumes avant d'être chassés. Les quelques membres de la secte qui n'étaient pas présents la nuit de l'opération échappèrent à la justice, mais ils étaient trop peu nombreux et trop effrayés pour célébrer de nouveau une cérémonie. L'épine dorsale du culte avait été brisée.

Des ouvrages et autres objets suspects saisis lors de l'opération furent détruits, d'autres confisqués et confiés à la police ou à des érudits en vue d'une étude et d'une conservation. L'église congrégationiste resta fermée plusieurs semaines, le temps d'effectuer des travaux importants à l'intérieur et dans ses fondations, principalement pour sceller les cryptes sous l'édifice. Un nombre étonnant d'adeptes choisit de rester à Kingsport une fois leur peine de prison purgée, et ils finirent leur vie sous les quolibets et les moqueries. Dispersés, ils ne se réunirent plus, préférant finir leurs jours dans une humiliation silencieuse. Ainsi, les pouvoirs de Tulzscha s'atténuèrent. Au XIXe siècle, la présence du culte à Kingsport n'était plus guère qu'un souvenir.

Le capitaine Douglas Corben, un de ses membres les plus puissants, échappa au coup de filet. Malgré la mise au jour et la dissolution du culte, il poursuivit sa quête de secrets d'outre-monde, de connaissances et de pouvoir dans les recoins les moins connus des Antilles. En 1731, il revint des îles, son navire transportant un étrange objet brillant pris de force à l'une des tribus primitives qu'il avait rencontrées. Lorsqu'Eben Hall, devenu inspecteur des douanes, demanda à aborder le vaisseau à son retour, Corben refusa et tourna ses canons contre les agents municipaux. Après une courte bataille, l'Hellene, son bateau, coula avec tout son équipage et sa cargaison.

L'empreinte du culte est toujours visible à Kingsport pour qui sait où chercher : l'Étrange Maison Haute dans la Brume se dresse toujours vers le nord, encore occupée par son locataire invisible. L'épave pourrissante de l'Hellene gît au fond des eaux avoisinant le port de Kingsport, son étrange cargaison impie intacte… et vivante. La septième maison à gauche de Green Lane, ancien foyer d'un puissant sectateur, est toujours là. Et de sinistres choses rampent, invisibles, sous Central Hill, dans l'attente de leur renouveau.

Le culte aujourd'hui

Le culte de Kingsport existe toujours en 1928, mais il se fait très discret. Seuls quelques membres du Culte de la Flamme Verte résident actuellement en ville ; peut-être ne sont-ils même qu'une douzaine. De nombreux autres membres du culte parcourent le monde pour satisfaire la soif dévorante qui les pousse (voir plus loin). Le culte de Kingsport réunit rarement beaucoup de monde, hormis lors des rites en hommage à Tulzscha pendant les solstices. À ces occasions, même les membres les plus éloignés de la ville reviennent pour célébrer le Festival.

Kingsport accueille deux types d'adorateurs de la Flamme Verte. La plupart des membres sont des êtres humains qui ont accédé aux connaissances du culte suite à des recherches, par inadvertance ou, situation la plus courante, par tradition familiale. Le culte se sert d'eux pour remplir les offices du quotidien : collecter des informations, s'occuper d'opposants peu puissants, etc. Bon nombre de ces membres « publics » sont au mieux des sorciers médiocres, mais s'ils se montrent dignes, leurs ignobles maîtres peuvent les récompenser en leur enseignant d'autres connaissances obscures. Une fois décédés, ces fanatiques peuvent être ressuscités pour rejoindre le second type d'adorateurs de la Flamme Verte.

Les membres les plus terrifiants du culte de Tulzscha sont des masses grouillantes de vers qui ont dévoré des restes humains d'un adorateur de la divinité. Ces masses de chair grouillantes accueillent l'âme du sectateur disparu, lui octroyant ainsi une forme de vie éternelle particulièrement abominable. Seuls les sorciers les plus puissants du culte en bénéficient, et certains d'eux peuvent être âgés de plusieurs siècles. Ils ne sont qu'une poignée à Kingsport, où ils sont appelés les « grouillants ». Du fait de leur apparence, ils se terrent dans les tunnels cachés sous la ville, ne s'aventurant à l'air libre qu'en de rares occasions. Par ailleurs, certains adorateurs grouillants peuvent occuper des corps vivants pour avoir accès au monde extérieur et satisfaire divers objectifs. Israël Soames (entrée n° 303) représente parfaitement ce type de sectateur, et d'autres peuvent être créés en le prenant comme modèle.

Pistes de scénarios impliquant le Culte de Kingsport

Des investigateurs qui font des recherches poussées à Kingsport peuvent trouver des références au culte de la ville de plusieurs manières. En cherchant à percer les sombres secrets de cette ville teintée d'onirisme, les résultats peuvent dépasser de loin leurs espérances.

Un investigateur peut tout d'abord être entraîné dans la course au pourvoi du poste de conservateur de la Société historique de Kingsport (entrée n° 205).

La mairie cherche à remplacer le vieux et excentrique conservateur Aaron Hart, et tous les journaux de la Vallée du Miskatonic et ses environs peuvent publier l'appel à candidature. Parmi les prétendants au poste se trouvent le sinistre instituteur Malcom Veidt (entrée n° 207) et un membre plus banal du culte de Kingsport. Si le premier cherche à accroître ses connaissances obscures, le second cherche à occulter toute information historique qui pourrait avoir des conséquences négatives sur le Culte de la Flamme Verte. Bien entendu, un investigateur qui souhaite obtenir ce poste court le risque de se mettre en travers de la route de Veidt ou du culte.

Plus étrange, de mystérieuses silhouettes ont été aperçues dans le cimetière de Central Hill ou près de l'hôpital congrégationiste de cette zone. Des ombres rôdent dans ces lieux et les habitations environnantes après la tombée de la nuit. Qui sont-elles ? Quels sombres secrets cherchent-elles à percer ?

De même, qui est cet exilé encapuchonné qui sème le trouble dans son sillage, dans le quartier des étrangers de Hill Town, à chacun de ses passages silencieux et intrigants ?

Un peu partout, de petits villages pittoresques de la Vallée du Miskatonic subissent d'étranges vagues de disparitions et de meurtres vraisemblablement cannibales. Les investigateurs peuvent explorer ces pistes pour découvrir qu'un adepte grouillant satisfait sa faim insatiable à l'insu des gens du cru, mais toujours loin de Kingsport pour ne pas mettre le culte en cause.

Par ailleurs, un grouillant peut chercher un nouveau corps à habiter pour pouvoir communiquer avec le monde extérieur. Le sorcier envahi de vers cherchera une cible dans une ville éloignée de Kingsport pour ne pas impliquer le Culte de la Flamme Verte. Par exemple, une mystérieuse disparition à Boston ou New York peut avoir des liens apparemment inexplicables avec la cité maritime et qui conduiront à la porte d'un seuil qu'il vaut mieux ne pas franchir.

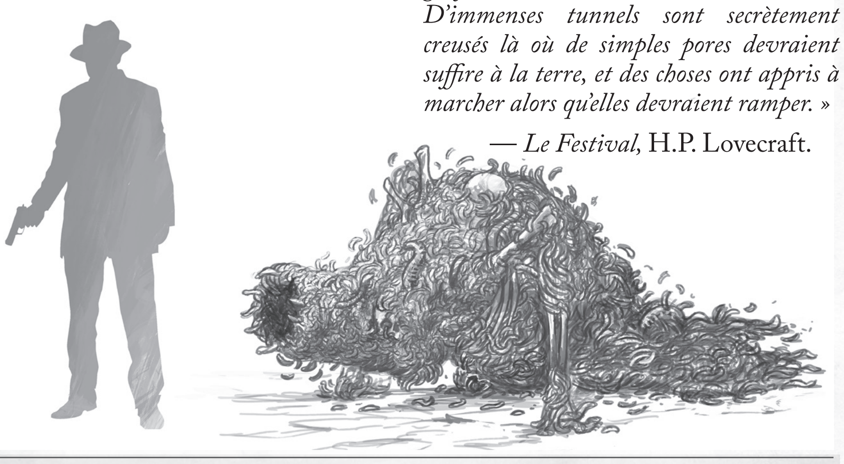
Un grouillant peut également chercher un nouveau corps à habiter immédiatement. Cette masse ondulante de corruption peut avoir besoin d'un corps tiède à envahir sans pour autant vouloir se déplacer loin pour l'obtenir. Un patient sans défense alité à l'hôpital congrégationiste est une cible idéale. Un malade en phase terminale peut guérir miraculeusement, un autre qui vient de recevoir une greffe peut l'accepter bien plus rapidement que la normale. Qui est-il/elle donc ? Pourquoi sa famille et ses amis trouvent-ils cette personne étrangement différente depuis sa guérison inattendue ?

Enfin, la nouvelle « Le Festival » de Lovecraft insinue que des cérémonies et fêtes bien pires sont célébrées profondément sous terre après les événements de l'histoire. Étant donné que le récit original présenté au début de ce supplément décrit la présence de Tulzscha, d'un serviteur des Dieux Extérieurs (le flûtiste amorphe) et de qui sait combien de byakhees, grouillants et adorateurs, on ne peut que frissonner sous les possibilités que des investigateurs téméraires peuvent mettre au jour dans les sombres entrailles de la Terre sous Kingsport. Des surfaces infinies habitées par les vers, la nécromancie, la nécrophilie et bien pire attendent sûrement dans les recoins des grottes les plus profondes.

Les grouillants, race de serviteurs inférieurs

« Les grottes les plus profondes ne doivent pas être percées par des yeux qui voient, car leurs merveilles sont étranges et terrifiantes. Maudite est la terre où les pensées défuntes reviennent à la vie, neuves et étrangement incarnées, et mauvais est l'esprit contenu par aucun crâne. Sage fut Iben Schacabao qui déclara qu'un tombeau paisible est un tombeau où n'a jamais reposé aucun sorcier, et qu'une cité heureuse la nuit est une cité où les sorciers ne sont plus que cendres. Car la rumeur dit depuis longtemps que les âmes achetées par le diable ne proviennent pas de son charnier d'argile, mais qu'elles repaissent et instruisent les vers qui dévorent cette enveloppe charnelle ; ainsi, de la corruption naît une vie horrible et les mornes charognards de la terre la modèlent pour l'absorber, gonfler monstrueusement et l'envahir. D'immenses tunnels sont secrètement creusés là où de simples pores devraient suffire à la terre, et des choses ont appris à marcher alors qu'elles devraient ramper. »

— *Le Festival,* H.P. Lovecraft.



Grouillants,
Chose véreuses

Carac.	Moy.	Jet
FOR	32	(1D8+2 x5)
CON	70	(4D6 x5)
TAI	65	(2D6+6 x5)
DEX	7	(2D6 x5)
INT	65	(2D6+6 x5)
POU	100	(4D6+6 x5)

Points de vie moy. : 13-14
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 20
Mouvement : 8

Combat :
Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : les grouillants doivent utiliser des armes pour attaquer et n'ont pas de forme naturelle d'attaque.

Armes : variables en fonction de la valeur de base, dégâts en fonction du type d'arme.
Protection : aucune, mais en raison de la mollesse et de la résilience des corps des grouillants, les armes normales ne leur infligent que le minimum des dégâts. Les balles ne font qu'un point de dommage lorsqu'elles touchent un grouillant, sauf dans le cas des billes d'une cartouche de fusil à pompe, qui infligent les dégâts minimaux de ce type d'armes à feu. Le feu, la magie et les armes enchantées infligent des dégâts normaux.

Sorts : tous les grouillants connaissent 1D10 sorts.

Perte de Santé mentale : voir un grouillant fait perdre 1D3/1D6 points de Santé mentale.
En raison de la nature des créatures dans lesquelles ils « renaissent », les grouillants de Tulzscha possèdent un appétit surnaturel. Ces entités sont particulièrement friandes de viande, qu'elle soit crue ou cuite. Curieusement, leur renaissance semble réveiller une curiosité intellectuelle insatiable et variée. Pour avoir traversé dans un sens, puis dans l'autre, la frontière entre la vie et la mort, les grouillants de Tulzscha cherchent à percer les secrets de la mort et de l'immortalité. Leurs recherches nécromanciennes leur ont permis de devenir des sorciers parmi les plus puissants de la planète. En revanche, leur quête les pousse parfois à chercher à mettre au jour la connaissance ultime de l'univers connue seulement des Dieux Extérieurs. Alors, dans une dernière épiphanie d'un Festival, ils se jettent dans le corps de Tulzscha, qui les consomme comme le feu consume un papillon de nuit.
Sorts des adeptes de Tulzscha les plus courants (les sorts accompagnés d'un astérisque ne sont généralement connus que des grouillants) : **Appeler le Ver (Réveiller/Créer un grouillant* – nouveau sort, voir encadré), *Lier un ennemi, Lien noir, *Appeler/Congédier Tulzscha, Provoquer la Maladie, Commander à un Fantôme, Contacter une Goule, Créer un Zombie, Voile obscur, Terrible malédiction d'Azathoth, *Enchanter une canne, *Enchanter une flûte, Enchanter un Sifflet, *Regard du Zombie, Cauchemar, Flûtes de la Folie, Épuiser le Pouvoir, Appeler l'Esprit des Morts, Résurrection, Ressentir la vie, Invoquer/Contrôler un Byakhee, *Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor, Atrophie d'un membre.*

Tulzscha, la Flamme Verte

FOR	300
CON	180
TAI	390
DEX	60
INT	75
POU	150

Points de vie moy. :	57
Impact moy. :	7D6
Carrure moy. :	8
Points de magie moy. :	30
Mouvement :	N.D.

Combat :
Attaques par round : 1

Arme : Gouttes de feu 80 %, dommages spéciaux

Cette attaque prend la forme d'une boule de flammes tremblante de près de 30 cm de diamètre. Sa portée maximale est de quinze mètres. Si l'attaque de Tulzscha est réussie, la cible peut tenter de l'Esquiver. En cas de succès, la goutte de feu manque sa cible et n'a pas d'effet. Si elle touche, la victime est engloutie par les flammes dévorantes. Sa chair se ride et se dessèche. Elle vieillit de 2D10 ans à toute vitesse. Le personnage doit faire des tests de CON et de POU pour éviter de perdre des points dans ses caractéristiques. Un test réussi indique qu'il perd cinq points dans la Caractéristique concernée, alors qu'un échec inflige une perte de 1D6 x5 points (une victime ratant son test de CON et réussissant son test de POU perdra 1D6x5 points de CON et seulement cinq points de POU). Enfin, un second test de POU doit être fait pour éviter une perte de 5 points dans une des caractéristiques suivantes (lancez 1D6) : 1-2 FOR ; 3-4 DEX ; 5-6 APP.

Protection : Aucune, mais Tulzscha est immunisé contre les dommages des armes pouvant empaler, ainsi que contre la chaleur, le froid, l'acide et l'électricité. Les explosifs et toutes les autres formes d'attaques physiques ne lui causent que des dommages minimaux. La magie l'affecte normalement. Tulzscha ne peut être tué, seulement chassé.

Sorts : Tulzscha connaît la plupart des sorts concernant les Dieux Extérieurs et les entités inférieures qui les servent.

Perte de Santé mentale : Voir la Flamme Verte coûte 1D3/1D20 points de Santé mentale.

NOUVEAU SORT

Appeler le Ver

(Réveiller/Créer un grouillant) : Ce sort nécromantique est connu d'élus du culte de Tulzscha. Il est utilisé pour ressusciter l'esprit d'une personne décédée, généralement l'un des plus fervents adorateurs de la Flamme Verte. La cible du sort doit donc être décédée et doit avoir été mise en terre depuis au moins 2 semaines (parfois plus dans le cas d'enterrements modernes, qui sont plus sûrs et hygiéniques). Le sorcier entonne un chant cérémoniel pour réveiller l'âme du mort présente dans les corps des vers qui le dévorent. La cérémonie de réanimation dure 10 heures et le sorcier doit sacrifier 10 points de magie et 1D12 POU. À l'issue de cette durée, la cible du sort doit faire un test de POU (de la cible au moment de sa mort) ; si le test est un succès, le cadavre est ressuscité au bout de 10D10 heures sous la forme d'une masse grouillante de vers. Il conserve l'INT, le POU, les souvenirs, compétences, sorts, etc. qu'il détenait au moment de sa mort, mais possède pour tout le reste les caractéristiques d'un grouillant (voir ci-dessus). Si applicable, la perte de Santé mentale est de 10D10. Si la cible rate son test de POU, le sort échoue et la cible de ne peut être ramenée à la vie par ce sort.

Tous les grouillants ne sont pas créés par le biais de ce sort. Dans certains cas, la simple volonté du défunt suffit à envahir les vers grouillants avec l'essence de son âme.

Un grouillant est composé de milliers de vers et d'asticots. Chacun est individuellement vivant et bouge en permanence, bien que l'ensemble adopte la forme d'une silhouette humaine. En raison de la mollesse et de la résilience des corps des grouillants, les armes normales ne leur infligent que le minimum des dégâts. Les balles ne font qu'un point de dommage lorsqu'elles touchent un grouillant, sauf dans le cas des billes d'une cartouche de fusil à pompe, qui infligent les dégâts minimaux de ce type d'armes à feu.

Les grouillants ne peuvent pas parler, mais ils peuvent rédiger des messages. Ils n'ont pas besoin de s'exprimer oralement pour lancer des sorts ou communiquer avec leurs maîtres extraterrestres. Les grouillants vénèrent Cthulhu et Ythogtha et on dit qu'ils ont des affinités avec les Xothians.

Tulzscha, la Flamme Verte

« Une colonne bouillonnante de flammes d'un vert maladif jaillissant volcaniquement de profondeurs insondables,ne projetant pas d'ombres comme le ferait une flamme normale et teintant la pierre nitreuse d'un vert-de-gris nauséeux et vénéneux. Mais de cette combustion grouillante, aucune chaleur n'émanait ; juste la moiteur de la mort et de la corruption. »

— *Le Festival*, H.P. Lovecraft

Tulzscha est une entité obscure vénérée par de petits groupes d'adeptes isolés dans des lieux comme Kingsport, les Antilles, certaines zones du sud de la France et du nord de l'Italie et, peut-être au Proche-Orient. La Flamme Verte, comme on l'appelle également, offre à ses adorateurs une forme morbide d'immortalité. Beaucoup des anciens membres immortels du culte de Kingsport existent encore sous la forme de cadavres animés grouillants de vers qui célèbrent la Flamme Verte dans des foyers d'horreur tout autour du globe.

Les adeptes de Tulzscha se réunissent dans des temples souterrains aux équinoxes, aux solstices et autres périodes de grande importance céleste. Des danses sauvages et hurlantes suivent

le rythme prodigué par un flûtiste amorphe (un serviteur des Dieux Extérieurs) pendant que des offrandes macabres sont offertes à la colonne de flammes : des reliques tirées de tombeaux, des fragments de cadavres pourris, d'abominables champignons et autres monstruosités. Pour d'autres rites ou occasions, des montures effroyables doivent être montées à minuit à travers des tunnels souterrains plongés dans la nuit éternelle.

Tulzscha se repaît de mort, de corruption et de pourriture. À la cour d'Azathoth, il est souvent décrit comme une boule de feu vert ardent, dansant avec ses semblables les Dieux Extérieurs devant le Sultan des Démons. Lorsqu'il est appelé sur Terre, il adopte une forme gazeuse, pénètre au cœur de la terre d'où il jaillit comme une colonne de flammes. Tulzscha ne peut se déplacer sur une grande distance, il ne peut que bouillonner et vomir des gouttes d'un feu liquide vert et corrupteur.

Kingsport et les rêves

EN RAISON D'UN CONCOURS de circonstances, Kingsport est un lieu où rêves et réalité se mêlent d'une façon parfois déconcertante. L'ancien adepte William Bain y a involontairement contribué : ses fréquents périples vers différentes contrées du rêve, via des Portails ouverts dans le ciel de Kingsport, ont sensiblement affaibli la frontière entre la réalité et les mondes oniriques. Bain a en effet passé tellement de temps dans les contrées du rêve qu'il appartient plus aux songes qu'à la réalité (et c'est là que réside la raison de sa longévité surnaturelle). L'Étrange Maison Haute dans la Brume est un portail vers de nombreux mondes oniriques issus du passé et de l'avenir. Un rêveur expérimenté peut ainsi l'utiliser pour accéder à ces autres contrées. Trouver un moyen d'en revenir, par contre, est une tout autre affaire.

Une fois, ce furent les Songes qui vinrent à Kingsport sous la forme d'un bateau blanc mystique en provenance des Contrées du rêve. Il y a bien des années, Basil Elton, le Gardien du phare de North Point, avait l'habitude de voir d'étranges vaisseaux dans les eaux brumeuses de Kingsport. Mais une nuit, ce fut un Navire Blanc qui apparut, et il y embarqua par un pont formé de rayons lunaires. Le Navire Blanc emmena Basil Elton dans un périple dans les Contrées du rêve dont l'issue fut fatale : le navire fut détruit alors qu'il était à la recherche de la terre mythique de Cathurie, au-delà des confins du monde. Elton se réveilla dans son phare et découvrit que sa lumière s'était éteinte, provoquant le naufrage d'un navire. Dès lors, il ne vit plus jamais le Navire Blanc, ni ne visita les Contrées du rêve. Mais d'autres vaisseaux voyagent peut-être entre le monde terrestre et les Contrées du rêve.

La porosité de la réalité des cieux au-dessus de Kingsport Head provoque également des rêves plus réalistes à ceux qui vivent en ville. Des bribes oniriques tombent en pluie des nuages, pénètrent l'esprit des dormeurs et colorent leurs visions. Ces rêves révèlent souvent des aspects ténébreux de l'histoire de la cité. Quelquefois, ils réveillent une mémoire ancestrale enfouie depuis longtemps. C'est ce qui est arrivé au protagoniste dans « Le Festival ». Il voit en rêve l'ancien culte de Kingsport, ce qui le condamne à rester dans un établissement psychiatrique. D'autres, comme Randolph Carter, vivent parfois des songes éveillés où la ville apparaît exactement comme elle l'était autrefois, avant la construction de l'hôpital et l'avènement des autos et des trolleybus. Dans ces visions, la Kingsport est identique à ce qu'elle était voici un siècle ou plus, avec ses rues bordées de maisons et de commerces plus anciens, ses habitants en vêtements archaïques et son port empli de grands navires à voiles. Ces rêveries sont toujours dominées par l'imposante présence de l'église congrégationiste au sommet de Central Hill.



Guide de Kingsport et ses environs



Lieux importants, illustratifs et étranges d'Arkham et ses environs avec leurs notes. Des habitants d'intérêt sont décrits et illustrés, et leurs compétences utiles sont fournies.



Quartiers de Kingsport

Comme le montre la carte ci-dessus, les sept quartiers de Kingsport sont numérotés dans l'ordre de leur construction. Chacun est accompagné d'un plan indiquant les lieux d'intérêt par un nombre à trois chiffres. Le premier indique la zone où se trouve le lieu et les deux autres représentent leur numéro d'identification particulier. Ainsi, la maison de Grand-mère Orne porte la référence 120, ce qui indique qu'elle est la 20e entrée du quartier 1 : Harborside. Le commissariat et la caserne de pompiers portent le nombre 519, soit la 19e entrée du quartier 5 : Downtown. Ces numéros de référence ne sont pas l'adresse postale du lieu, qui est indiquée au début de sa description. La série 800 ne fait pas référence à un quartier, mais englobe des lieux importants se trouvant aux abords de la ville.

La description des quartiers de Kingsport n'est pas exhaustive et le Gardien peut y ajouter ce qu'il souhaite. Ce qui est décrit dans ce guide est loin de représenter la ville entière.

Trouver une adresse

En raison de la nature labyrinthique des rues de Kingsport, il peut être difficile d'y trouver une adresse précise. En général, les numéros sont croissants dans le sens sud vers ouest. Les adresses du côté nord ou ouest portent des numéros impairs, tandis que les pairs se trouvent à l'Est ou au Sud. Dans le doute, consultez le guide et les plans, et orientez-vous avec les rues parallèles à celles que vous cherchez et leurs environs.

Si les venelles sont légion à Kingsport, aucune n'est indiquée sur la carte : elles l'auraient rendue bien plus compliquée qu'elle ne l'est déjà. Elles sont brièvement décrites dans la description de chaque quartier.

Numérotation des lieux

Les lieux d'intérêt de Kingsport décrits dans ce chapitre sont identifiés et organisés par un Numéro de localisation à trois chiffres. Le premier chiffre indique le quartier, tandis que le second et le troisième indiquent un endroit précis. Les descriptions à ce chapitre ne sont pas exhaustives et le Gardien est libre d'ajouter ce qu'il souhaite aux quartiers de Kingsport. Les entrées faisant référence à des personnes, objets et événements peuvent être accompagnées d'un Numéro de localisation entre parenthèses indiquant où retrouver la référence dans le guide.





Harborside

Harborside est bordé par la falaise de Kingsport Head au nord et par le port au sud. Le terrain descend doucement du pied de l'escarpement jusqu'au rivage. Vues de l'autre côté de la baie, les rangées de maisons semblent s'empiler les unes sur les autres, donnant l'impression que les rues étroites et tortueuses qui suivent le pied de la falaise sont alignées. Le profil minéral de Père Neptune se dresse juste au-dessus du chantier naval Illsley, tandis qu'un grand vide entre Fish et Gold Street est tout ce qu'il reste du chantier naval Tuttle, désaffecté dans les années 1870. La côte d'Harborside est inégale et rocheuse.

Ce quartier est le plus vieux de Kingsport, et de nombreux habitants sont encore tournés vers les métiers de la mer qui ont été la base de la fondation de la ville. C'est ici que se trouvent les chaloupes de la flotte de pêche, les anciens quais et entrepôts, ainsi que les conserveries. Beaucoup de quais sont en mauvais état et dangereux, et hormis quelques exceptions, tous les entrepôts sont vides et déserts. Le tintement des marteaux résonne toujours dans les chantiers navals Illsey, mais on n'y construit plus que des bateaux de plaisance au lieu des grands bricks ou des goélettes d'une époque glorieuse révolue. La flotte de pêche de Kingsport est encore active, mais s'amenuise d'année en année ; les conserveries déplorent leur incapacité à concurrencer les usines plus importantes de Gloucester et d'ailleurs.

Harborside accueille certains des bâtiments les plus anciens de Kingsport. Plusieurs datent même du milieu du XVIIe siècle. Bon nombre de ces vieilles maisons, des bâtisses grises de planches assemblées en bardeaux sans couleur, percées de petites fenêtres à carreaux en losange, équipées de grandes cheminées centrales et couvertes de toits raides à pignons, se trouvent au nord de Bluff Road. Entre Water Street et la mer se trouvent de vieux entrepôts, certains en briques, d'autres en bois, mais presque tous tombés dans l'oubli et la ruine. Les derniers quais en place, jadis encombrés de marchands, abritent maintenant la petite flotte de pêche de la ville.

La majorité des rues d'Harborside sont étroites et pavées, mais les plus fréquentées, Bluff Road et Water Street, ont été élargies et réhabilitées. Seuls quelques résidents possèdent une automobile ; les places de stationnement sont presque inexistantes. Les trottoirs sont peu nombreux et les chaussées passent à quelques centimètres des portes d'entrée. Seules Bluff Road, Water Street et Ship Street sont équipées d'éclairage public. Beaucoup d'habitants s'éclairent encore à la chandelle ou aux lampes à pétrole.

À l'est, près des entrepôts, de nombreuses ruelles étroites orientées nord-sud divisent les pâtés de maisons. La zone autour de la Place centrale, de la maison des douanes et vers le sud est envahie par les touristes ; elle est donc en meilleur état que les alentours et est bien éclairée la nuit.

Les résidents d'Harborside sont surtout de vieux marins, dont beaucoup de familles de pêcheurs yankees. Quelques Italiens et Portugais y vivent, mais la plupart résident dans les communautés de Hill Town.

101

Manufacture de chaussures Fairgate

106 Knight Street

Fairgate fabrique des chaussures bon marché pour hommes et femmes et les vend dans les magasins de vêtements de Nouvelle-Angleterre. L'entreprise emploie entre dix et vingt travailleurs, essentiellement des Portugaises et des jeunes. Elle fermera lors de la Grande Dépression.



102

École Webster

402 Abbott Street

Les cours pour écoliers et collégiens ont lieu de septembre à mai.

103

Foyer pour marins Saint-Érasme

303 Blaine Street

Cette vieille bâtisse branlante sert de maison de retraite pour les vieux marins. Fondé grâce à des dons privés, l'établissement du XVIIIe siècle accueille des invalides dans des chambres privées à l'étage, tandis que le rez-de-chaussée sert de salle commune. Les vieux loups de mer s'y reposent en radotant leurs souvenirs et jouent aux dames, aux cartes ou aux fléchettes pour passer le temps. Les visites se font de 10 à 20 heures du lundi au samedi et de 13 à 17 heures le dimanche. (Remarque : Saint-Érasme est le saint patron des marins en Méditerranée. L'étrange feu de Saint-Elme lui doit son nom de manière détournée).

Plusieurs vieillards qui n'y résident pas à plein temps y viennent pour rendre visite à leurs vieux amis : le conteur Ben James (611), le Gardien de phare Basil Elton (811), le Dr (Enoch) Warren (507), le tailleur de pierres George Cotton (712) et le charpentier Nels Foster (115).

Le foyer Saint-Érasme abrite également une impressionnante collection d'objets en lien avec la mer datant des XVIIe et XVIIIe siècles : peintures, maquettes de navires, statuettes et joaillerie primitives, mais également boussoles de navire et autres instruments de navigation. À la discrétion du Gardien, certains de ces articles d'artisanat rudimentaires peuvent avoir une signification occulte ou un lien avec le Mythe.

L'un des occupants du foyer est Danny Houghton. Âgé de 95 ans, il est le seul survivant de l'expédition de pêche au large d'Innsmouth de 1842. Si on l'encourage à raconter son histoire, Danny (qui a tendance à faire des digressions) racontera comment son père, ses frères et lui sont partis avec plusieurs autres kingsportais tenter leur chance dans les eaux poissonneuses d'Innsmouth. Une violente tempête s'est levée soudainement, faisant chavirer les bateaux et noyant tout le monde sauf lui. Il a été repêché au large de Rockport, agrippé à un morceau d'épave. Bien que pendant des années la rumeur ait dit que ses compagnons avaient été assassinés par des gens d'Innsmouth protégeant jalousement leur zone de pêche, Danny a toujours insisté sur sa version de la tempête.

Au cours de ces dernières années, Houghton s'est de plus en plus souvent demandé s'il faisait bien de garder le secret. Si on insiste, il avouera que la flotte a été attaquée, mais pas uniquement par des habitants d'Innsmouth. Il dira avoir vu des mains palmées tirer navires et équipages par le fond et apparaître brièvement d'étranges têtes à l'apparence mi-poisson mi-grenouille entre les vagues juste avant de replonger dans les profondeurs.



104

Épicerie de Kingsport

909 King Street

Cette minuscule boutique de dimension familiale existe depuis 75 ans. Elle est actuellement la propriété d'un couple âgé, Owen et Martha Phillips. Ils vendent des produits de base et d'intérieur, des magazines et des articles d'épicerie, de ménage et de quincaillerie.

105

Ancienne place centrale

Ce parc est la première place centrale de Kingsport. Avec ses tables disposées sur le gazon à l'ombre des saules et ses buissons bien taillés, c'est l'un des meilleurs coins pour pique-niquer le week-end.

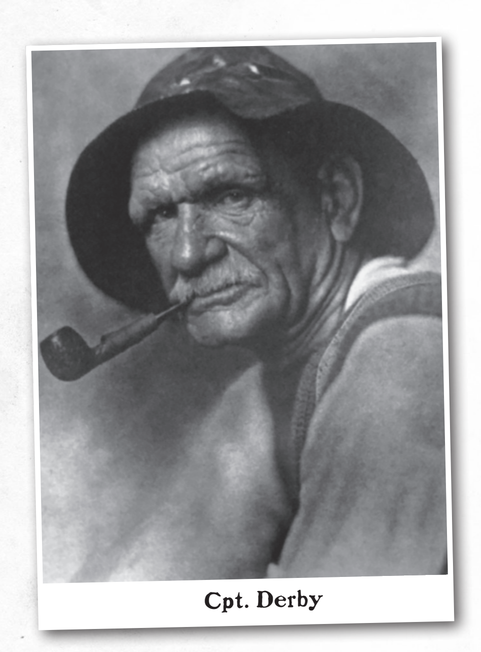
106

Maison des Douanes et Capitainerie

901 Water Street

Cette ancienne propriété privée du XVIIIe siècle a été convertie en bureaux et entrepôts pour les douaniers au temps glorieux où Kingsport était un port international. Officiellement fermée il y a presque un siècle, la Maison des Douanes ne sert plus guère qu'à entreposer de vieilles archives maritimes et à accueillir des marins à la retraite qui viennent y passer le temps.

L'actuel capitaine de port est Josiah Derby, 62 ans. C'est un vieillard somnolent portant d'épaisses lunettes, des cheveux broussailleux et une abondante moustache blanche. Le vieux Josiah parle d'une voix lente et haute perchée, ponctuée de bouffées de pipe. Les conversations avec lui semblent interminables. Il s'occupe de tout ce qui concerne le port, autorise la maintenance des docks et de la jetée, et règle les querelles entre marins et pêcheurs.


Cpt. Derby

Compétences :	
Histoire	40 %
Histoire de Kingsport	50 %
Bibliothèque	35 %
Savoir des Navires	70 %

Le rez-de-chaussée de la Maison des Douanes accueille le bureau de Derby et quelques pièces vides désaffectées. Le premier étage contient une grande salle de réunion et deux anciennes chambres désormais bourrées de vieilles caisses de registres de navires, d'archives des douanes et de listes de chargements remontant au début du XVIIIe siècle.

Au milieu de cette montagne d'informations se trouve le compte-rendu du retour fatal du capitaine Corben en 1731. Eben Hall, alors officier des douanes, décrit vaguement l'horrible cargaison de l'Hellene et raconte les événements qui menèrent à la perte du vaisseau et de tout son équipage (voir l'aventure « Les eaux de la perdition » à la fin de ce guide). Découvrir ces documents nécessite au moins 8 heures de travail et la réussite d'un test de Bibliothèque. Josiah Derby en sait plus sur le destin de l'Hellene que n'importe quel autre kingsportais.

Un boulet de canon est incrusté dans le mur est de la Maison des Douanes, souvenir de la bataille de Kingsport de 1778. Le bâtiment avait été touché par les canons de la flotte britannique qui tentait de mettre un terme aux activités des corsaires de Kingsport par un blocus et un bombardement.

107

Salon de coiffure « Chez Wally »

108 India Street

Ce salon de coiffure est un des endroits préférés des hommes de la ville pour écouter des histoires, propager des rumeurs ou lire le dernier numéro de Police Gazette. Un investigateur qui irait s'y faire coiffer ou raser, a sur un test de chance réussi, la possibilité d'y entendre une histoire intrigante ou un indice d'intérêt. Le propriétaire est Wally Anderson, 59 ans.

108

Hôtel Harbor Place

306 Turner Street

Franklin Tuttle fit édifier ce bâtiment de deux étages juste avant la Première Guerre mondiale. Ce sont son fils et sa belle-fille, Adam et Loïs Tuttle, qui s'en occupent maintenant. Âgés d'une cinquantaine d'années, ils gèrent cet établissement impressionnant, particulièrement luxueux pour une ville de la taille de Kingsport. Les prix vont de 6 $ la nuit pour une chambre simple avec salle de bain commune à 11 $ pour la Suite George Washington comprenant chambre, salle de bain et salon. En été, il est indispensable de réserver, mais pendant la basse saison un investigateur peut habituellement y trouver au moins une chambre libre. Le restaurant de l'hôtel est petit, mais la cuisine y est excellente.

109

Église des Marins

203 Foster Street

Aujourd'hui, ce grand édifice élancé et délabré du XVIIIe siècle n'est plus fréquenté que par une poignée de pêcheurs yankees et quelques marins de passage. La messe protestante, mais sans une confession particulière, est dite par le révérend Alijah Horne, 59 ans. C'est un grand gaillard aux sourcils broussailleux et bacchantes grisonnantes et à la voix tonitruante. C'est un personnage sombre au profil évoquant un faucon, qui ponctue ses sermons et conversations de métaphores maritimes sinistres. Il est robuste, impressionnant, et sa voix peut parfois s'entendre à l'autre bout du port.


Révérend Horne

L'intérieur de l'église est couvert de plaques dédiées au souvenir des navires et marins de Kingsport perdus en mer. L'Hellene, le vaisseau du capitaine Douglas Corben, coulé en 1731, y brille par son absence. Le révérend Horne fronce les sourcils quand on l'interroge à ce sujet. Il se contente de répondre que ce bateau maudit, son équipage et son chargement furent tous envoyés dans leur tombe marine pour le plus grand bien de tous.

110

Le Terrible Vieillard

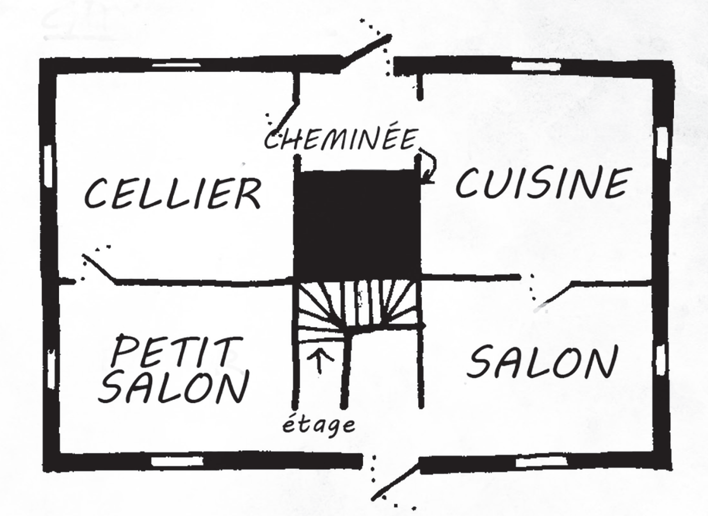
607 Water Street

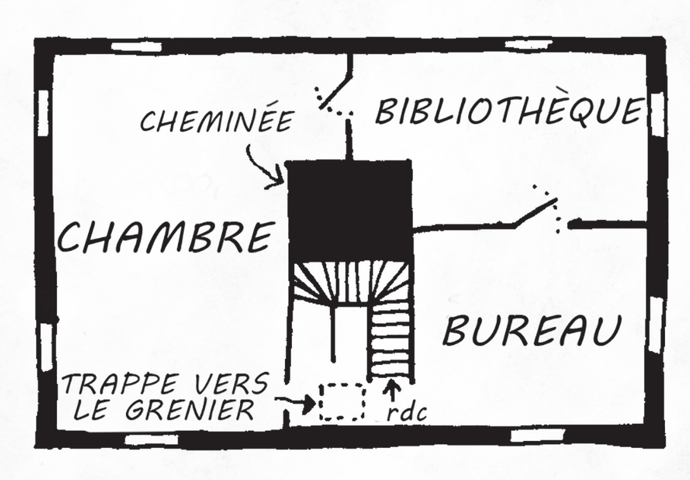
Les habitants du coin craignent et évitent le Terrible Vieillard. Il habite dans sa vieille maison depuis si longtemps que personne ne se souvient depuis quand, mais quelques anciens connaissent son vrai nom : capitaine Richard Holt (parmi eux, Grand-mère Orne (120), Danny Houghton (103), Aaron Hart (205) et Ben James (611)). Il y a bien longtemps, Holt était un capitaine de la marine marchande qui opérait dans les Antilles, et on dit qu'il paye encore le peu de provisions qu'il achète avec des doublons d'or espagnols frappés au XVIIe siècle. Il posséderait également d'étranges bouteilles, et on raconte qu'il leur parlerait. Les commères de Hill Town peuvent même raconter ce qu'il advint des trois hommes qui tentèrent de cambrioler le Terrible Vieillard il y a quelques années.

Le capitaine Holt est en fait âgé de plus de 125 ans. Au cours de ses voyages en Orient et aux Antilles, il a appris de nombreux secrets occultes, et notamment comment prolonger sa vie et s'assurer une protection surnaturelle (voir les sorts « Autoprotection » et « Piège de l'Âme »).

Le Terrible Vieillard mesure plus d'un mètre quatre-vingts. Il est très maigre et d'apparence frêle, et semble avoir entre soixante et soixante-dix ans. Ses longs cheveux et sa barbe sont blancs, ses mains osseuses et tremblantes et il ne se déplace qu'avec une canne noueuse. Ses yeux sont d'une couleur surnaturelle tirant sur le jaune. Les rares fois où il reçoit un visiteur (comme le touriste Thomas Olney en 1925), il est toujours disposé à bavarder, bien qu'il soit au premier abord sur la défensive. Il peut demander à son équipage, prisonnier de ses bouteilles, de s'assurer que son ou ses interlocuteurs ne portent pas d'armes, mais il n'attaque un étranger que s'il se sent en danger. Si c'est le cas, un simple mot suffit à libérer les Âmes Piégées de son équipage, qui réglera le problème. Bien qu'il semble sinistre, le capitaine Holt peut s'avérer être un conseiller utile. Il connaît bien des choses sur l'histoire de Kingsport, l'Étrange Maison Haute dans la Brume, l'occulte et les mers du Sud.

La maison est une bâtisse à étage en mauvais état datant de la fin du XVII[e] siècle. Le cellier du rez-de-chaussée renferme une fortune en doublons d'or, gardés sous clef dans un petit coffre





Capitaine Richard Holt,
le Terrible Vieillard

FOR	25
CON	60
TAI	70
DEX	35
APP	40
INT	85
POU	140
ÉDU	93

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 2
Santé mentale : 38

Combat
• Combat rapproché (corps à corps) 40 %
• Esquive 13 %
Armes
Canne, 1D8+ Impact points de dégâts

Compétences

Anthropologie	35 %
Archéologie	20 %
Écouter	40 %
Histoire	40 %
Histoire de Kingsport	75 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Occultisme	85 %
Orientation	80 %
Pilotage (Bateaux)	80 %
Psychologie	55 %
Savoir (Culte de Kingsport)	20 %
Sciences (Astronomie)	25 %
Trouver Objet Caché	45 %

Protection : 8 ou 4 points, selon s'il transporte ou non son Sac d'Autoprotection. Consultez la description du sort pour de plus amples détails.

Sorts : *Lien Noir, Autoprotection, Terrible Malédiction d'Azathoth, Suggestion Mentale, Absorption de Pouvoir, Flétrissement, Piège de l'Âme, Invoquer/Contrôler un fantôme, Signe de Voor* et d'autres à la discrétion du Gardien.

La demeure de Holt est entourée d'un mur de pierre de 2,5 m de haut couvert de lierre. Les portes donnent sur Water Street par l'avant et Ship Street par l'arrière. Dans la cour de devant, des arbres noueux ombragent plusieurs pierres aux formes étranges que Holt a peintes, ce qui leur donne un aspect d'idoles primitives. Un test réussi d'Occultisme ou d'Anthropologie permet de comprendre que ce sont des divinités affiliées aux mythes des Antilles et de l'Asie orientale ; avec un test réussi de Mythe de Cthulhu, Dagon est reconnaissable parmi elles. Plusieurs carillons de métal et d'os pendent des arbres et tintent même lorsqu'il n'y a pas de vent.



Le loyal équipage de Holt
Jack, Scarface, Long Tom, Spanish Joe, Peters et Officier Ellis

FOR	65
CON	65
TAI	65
DEX	45
APP	N.D.
INT	50
POU	45
ÉDU	N.D.

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : N.D.

Combat
• Combat rapproché (corps à corps) 65 %
• Esquive 22 %
Armes
Sabre, 1D6+1+ Impact points de dégâts

Compétences
Écouter 35 %
Trouver Objet Caché 30 %.

Perte de Santé mentale : Voir les membres de l'équipage reprendre vie sous forme de zombie coûte 1/1D4 points de Santé mentale.

Si dans leurs bouteilles ils n'existent que sous forme d'esprit, ils adoptent la forme de cadavres en bon état vêtus d'habits de marins archaïques et armés de sabres lorsqu'ils sont appelés. Chacun dispose d'un POU de 45. Ils sont censés avoir été appelés une ou deux fois auparavant, ce qui laisse au Terrible Vieillard au moins deux autres invocations pour chacun d'eux.
L'étage comprend une petite chambre, une bibliothèque et un bureau. Des souvenirs des voyages de Holt se trouvent dans la bibliothèque et le bureau : maquettes de navires, journaux de bord, sculptures et armes primitives, etc. Parmi les livres de la bibliothèque figurent des copies des Écrits de Ponape, de Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre et une foule d'autres ouvrages sur la sorcellerie, le vaudou et les croyances primitives. Certains de ces grimoires ajoutent 1D6-1 points à la compétence Occultisme du lecteur. Ce sont tous des ouvrages mineurs, mais ils peuvent contenir un ou deux sorts sans liens avec le Mythe, à la discrétion du Gardien. Si le Terrible Vieillard fait confiance à la personne qui le lui demande, il peut être persuadé de prêter un de ses livres.
Une trappe sur le palier de l'étage conduit à un minuscule grenier. Là, sous une pile de vêtements, est cachée une boîte en métal verrouillée qui contient le sac de protection du capitaine Holt (voir le sort « Autoprotection » page 39).

dissimulé au fond d'une niche secrète sous l'étagère la plus basse. L'autre pièce est vide, à l'exception d'une petite table en bois sur laquelle sont posées plusieurs vieilles bouteilles. Chacune contient un petit pendule de plomb suspendu à un fil attaché au bouchon. Ces bouteilles emprisonnent les âmes de l'équipage du capitaine Holt, qui lui sont restées loyales et sont prêtes à être appelées par le sort Piège de l'Âme (voir « Deux sorts importants » à la fin de ce chapitre). Le Terrible Vieillard parle à ses hommes et écoute leurs réponses qui sont tapées contre le verre par les petits morceaux de plomb en mouvement. Assister à une conversation de Holt avec ses bouteilles coûte 0/1 point de Santé mentale.

111
Jim Tuttle, voilier

203 Fish Street

Cousin des hôteliers Tuttle, Jim est un veuf proche de la cinquantaine. Il vit au dernier étage de l'un des entrepôts Hoag abandonnés. Il fabrique et répare des voiles pour tous les types de navires, un métier qu'il pratique depuis plus de trente ans. Il fournit les voiles de tous les bateaux assemblés dans les chantiers navals Illsley.

112
Location de bateaux O'Herlihy

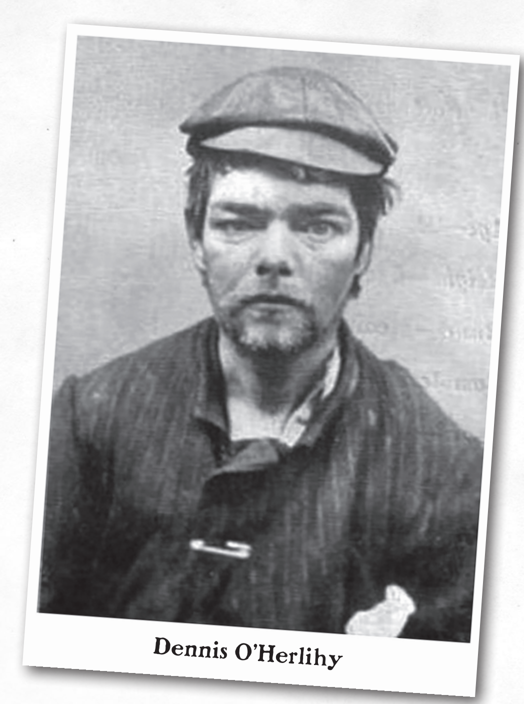
303 Packet Street

Situé dans un bâtiment sur les docks près de l'ancien quai Cabot, ce commerce est ouvert de 5 à 18 heures du lundi au samedi. Dennis O'Herlihy, le propriétaire, est un petit Irlandais trapu proche de la quarantaine. Le rouquin Dennis est avenant et n'est pas contre un petit verre à l'occasion. Il vend du matériel de pêche et peut louer des barques, ainsi qu'un bateau à voiles qui prend l'eau. Les barques coûtent 2 $ par jour, le voilier 6 $ par jour plus une caution de 10 $.

113
La taverne Rope & Anchor

40 Ship Street

L'enseigne pendue à l'entrée de cet édifice affaissé et croulant indique seulement « The Rope & Anchor ». Le mot « Tavern » a été effacé il y a quelques années, au début de la Prohibition. L'endroit n'en reste pas moins un bar. La police sait ce qui s'y trame, mais à moins d'y être appelée pour résoudre un problème, elle ne s'occupe pas des lieux. Sans un endroit où consommer de l'alcool, les habitants de Kingsport déclencheraient probablement une émeute.


Dennis O'Herlihy

Installée au milieu d'un réseau de vieux entrepôts pourrissants, la Rope & Anchor est le rade préféré des vieux loups de mer et pêcheurs yankees. Les immigrés préfèrent la salle de billard Penn sur Hill Town. Les étrangers sont dévisagés avec méfiance par les habitués, mais sont correctement accueillis. La Rope & Anchor est ouverte de 7 heures à minuit et sert de la bière à température ambiante, des alcools forts, du café et des sandwichs. L'atmosphère y est enfumée, sombre, inconfortable et relativement paisible.

Le tenancier et propriétaire est Jonas Rigg, un barbu aux cheveux noirs, qui approche de la quarantaine. C'est un colosse qui s'habille comme sa clientèle de la classe moyenne, bien que sa taverne lui ait rapporté une fortune considérable au fil des ans. Il fait régulièrement office de barman et de videur.

Rigg est aussi le distributeur de la plus grande partie de l'alcool illégal de Kingsport. Une fois par semaine, l'un de ses employés se rend aux docks près des conserveries. Il y retrouve un bateau à moteur piloté par un des sbires de Danny O'Bannion, le baron du crime d'Arkham. Une cargaison d'alcool est chargée sur le camion de Rigg et ramenée à la Rope & Anchor. La salle de billard Penn, son principal client, paye rubis sur l'ongle, mais Rigg livre aussi le club nautique Stratton, l'hôtel Harbor Place et plusieurs restaurants de Hill Town. Rigg est un individu calme, cruel et dépourvu d'humour, le genre d'homme qu'il vaut mieux ne pas offenser. Il garde un revolver de calibre .45 chargé sous son comptoir.

114

Rory Blackmon, tatoueur

303 Abbott Street

Cette petite boutique miteuse est tenue par Rory Blackmon. C'est un petit homme bourru, chevelu et sale qui porte un aigle tatoué sur l'épaule droite et une dague transperçant un serpent sur l'avant-bras gauche. Rory ne fait pas de tatouages de la dernière mode ou trop compliqués, mais plutôt les ancres, serpents, femmes nues, aigles, crânes, noms dans des cartouches habituels.

115

Nelson Foster, charpentier

102 Gold Street

« Nets » Foster vit dans une petite bâtisse ancienne au bout de Gold Street. Âgé de plus de 80 ans, il est voûté et ses cheveux sont blancs. Il lui manque deux doigts à la main droite. Dans sa jeunesse, Nets était charpentier naval pour la famille Pickering. Il sculpte encore de temps en temps une figure de proue splendide, dont de nombreux exemplaires ornent sa cour et l'intérieur de sa demeure. Pour vivre, il fabrique des jouets et des meubles simples.

Compétences :	
Arts et métiers (charpenterie)	70 %
Arts et métiers (sculpture sur bois)	80 %

116

F.W. Illsley & Fils

Aux alentours de Bluff Road

Ce chantier naval est ouvert depuis plus de 150 ans, soit six générations d'Illsley. L'actuel gérant est Jeremiah Illsley, un fringant sexagénaire qui travaille encore plus dur que son fils Owen et ses petits-fils Stephen, David et Ben. Les Illsley mettent à l'eau entre six et dix petits yachts ou bateaux à voile de grande qualité par an. Ils réparent aussi des embarcations et vendent du bois de charpente.

Le chantier naval se trouve dans un vaste espace vide au sud de Bluff Road, entre Mariner's Street et le rivage. Les bureaux sont situés du côté de Bluff Road, mais sont rarement occupés. La cour du chantier résonne du bruit de marteaux et de scie, ainsi que de jurons sonores. Des piles de bois de construction couvertes de bâches, des coques inachevées, d'espars et des travailleurs occupés encombrent la cour.

117

Conserveries

101-104 Bluff Road

Brandon Turner et John Pickering sont les deux propriétaires de ce pâté de bâtiments carrés et trapus coincé entre les collines et le rivage. À la fin de la journée, les pêcheurs amènent leurs prises sur les docks pour la pesée et la vente. Le poisson, les fruits de mer et les homards sont alors conditionnés et expédiés par camion dans toute la Nouvelle-Angleterre. Évidemment, il y règne une odeur de poisson insoutenable.

118

Vieux entrepôts

Plusieurs endroits entre Water et Ship Street

Ces vieux bâtiments ne servent presque plus et tombent en ruine. Deux des mieux conservés ont été récemment convertis en grands appartements. Les entrepôts les plus proches du port, les plus récents, ont été édifiés en briques, alors que ceux plus éloignés sont en bois pourrissant. La plupart ont un ou deux étages et sont pourvus de grues qui servaient autrefois à déplacer les cargaisons entre les étages. Bien qu'ils soient presque tous vides, ils sont fermés par de grosses chaînes et des verrous pour décourager le vandalisme.

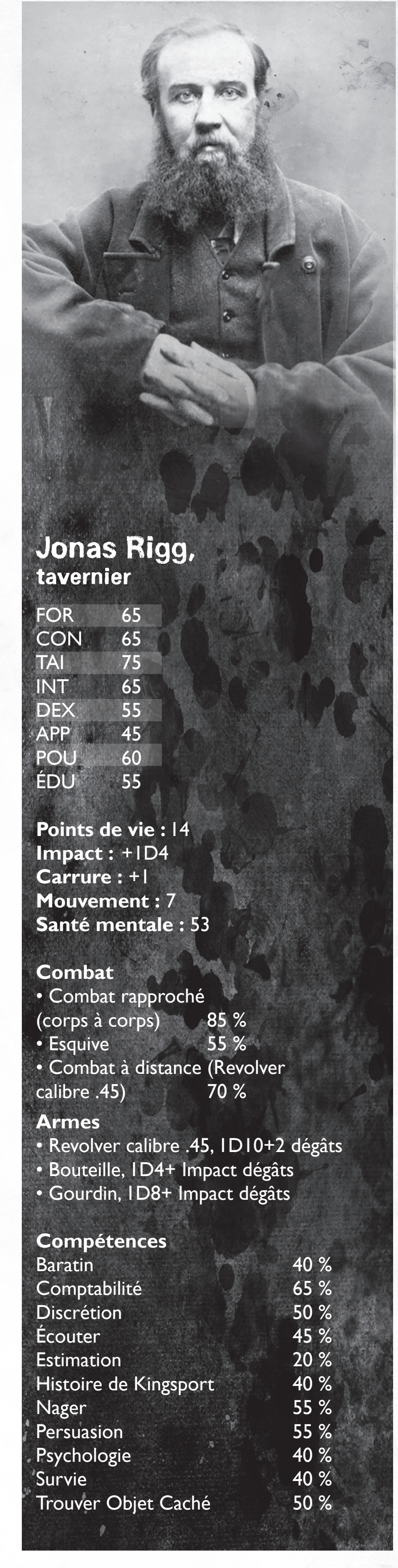
Parmi les noms de propriétaires encore inscrits sur certains bâtiments figurent Pickering, Derby, Hoag et Cabot. La zone est dans un état de décrépitude avancé ; c'est le paradis des rats et un refuge pour ivrognes et vagabonds.

119

Donald Linderman

215 King Street

L'étage supérieur de cet entrepôt en bois croulant a été converti en appartement miteux. L'endroit empeste une combinaison déconcertante de sueur, de pourriture, d'excréments et surtout de poisson. L'unique locataire est Donald Linderman, 33 ans, originaire de l'Indiana. Il en est à la moitié du douloureux processus de transformation en Profond. Pour calmer ses nerfs (et ses gènes mutants), il s'est réfugié près de la mer, poussé par d'étranges rêves qui hantent son sommeil. Linderman est revêche, solitaire et au bord de la folie. Il passe l'essentiel de ses journées à dormir et ses nuits à boire comme un trou à la taverne Rope & Anchor ou à errer, hagard, le long du rivage. Il paye ses provisions et son loyer avec les économies qu'il a retirées de la banque après avoir abandonné sa famille (une femme et deux enfants) à Indianapolis. Bien qu'il ne soit pas encore sûr de ce qui lui arrive, Linderman sera prêt à prendre la mer définitivement d'ici le printemps prochain, vivant pour toujours au milieu de splendeurs et merveilles.



Jonas Rigg, tavernier

FOR	65
CON	65
TAI	75
INT	65
DEX	55
APP	45
POU	60
ÉDU	55

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 53

Combat

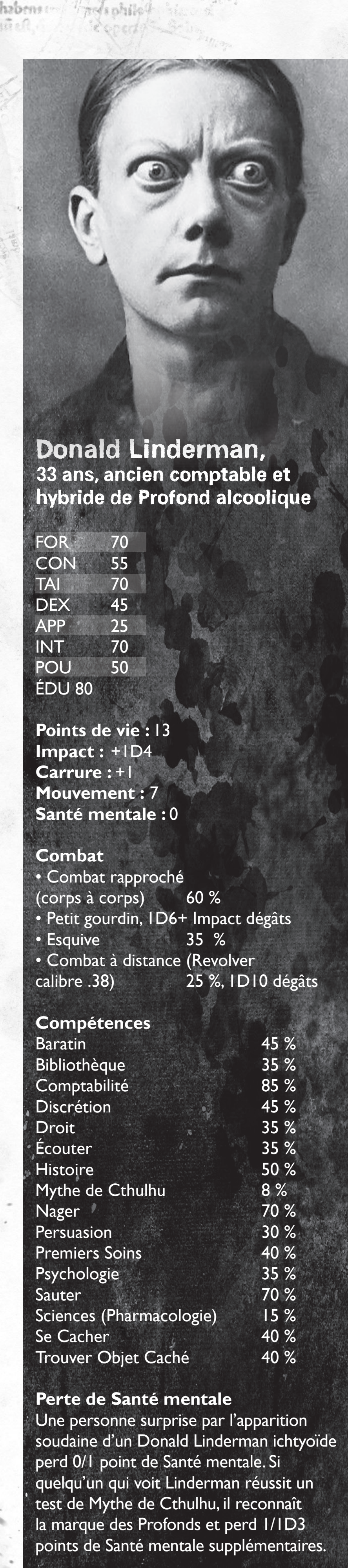
• Combat rapproché (corps à corps)	85 %
• Esquive	55 %
• Combat à distance (Revolver calibre .45)	70 %

Armes

- Revolver calibre .45, 1D10+2 dégâts
- Bouteille, 1D4+ Impact dégâts
- Gourdin, 1D8+ Impact dégâts

Compétences

Baratin	40 %
Comptabilité	65 %
Discrétion	50 %
Écouter	45 %
Estimation	20 %
Histoire de Kingsport	40 %
Nager	55 %
Persuasion	55 %
Psychologie	40 %
Survie	40 %
Trouver Objet Caché	50 %



Donald Linderman,
33 ans, ancien comptable et hybride de Profond alcoolique

FOR	70
CON	55
TAI	70
DEX	45
APP	25
INT	70
POU	50
ÉDU	80

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 0

Combat
• Combat rapproché (corps à corps) 60 %
• Petit gourdin, 1D6+ Impact dégâts
• Esquive 35 %
• Combat à distance (Revolver calibre .38) 25 %, 1D10 dégâts

Compétences

Baratin	45 %
Bibliothèque	35 %
Comptabilité	85 %
Discrétion	45 %
Droit	35 %
Écouter	35 %
Histoire	50 %
Mythe de Cthulhu	8 %
Nager	70 %
Persuasion	30 %
Premiers Soins	40 %
Psychologie	35 %
Sauter	70 %
Sciences (Pharmacologie)	15 %
Se Cacher	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Perte de Santé mentale
Une personne surprise par l'apparition soudaine d'un Donald Linderman ichtyoïde perd 0/1 point de Santé mentale. Si quelqu'un qui voit Linderman réussit un test de Mythe de Cthulhu, il reconnaît la marque des Profonds et perd 1/1D3 points de Santé mentale supplémentaires.

120

Grand-mère Orne

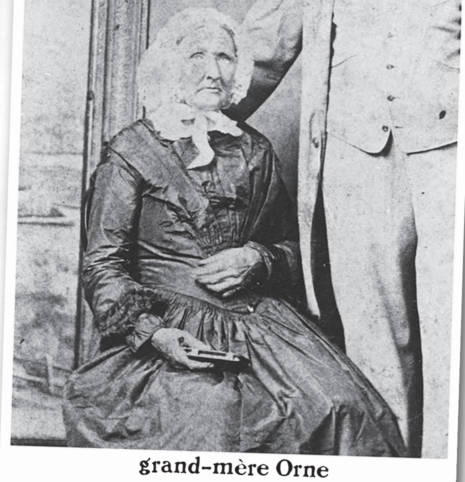
219 Ship Street

Grand-mère (Agatha) Orne vit dans une petite maison au toit en croupe datant du début du XVIIIe siècle, envahie de lierre et de mousse. Elle est âgée de 72 ans, petite et voûtée, mais toujours heureuse d'avoir des visiteurs. C'est une véritable mine d'informations sur les étrangetés de la Nouvelle-Angleterre, notamment celles de Kingsport.

De sa voix chevrotante, elle raconte aux visiteurs curieux comment de sombres formes ailées survolaient autrefois régulièrement Kingsport Head et comment certaines pénétraient dans l'Étrange Maison Haute perchée au sommet des falaises. Elle explique également qu'on dit que le propriétaire invisible de la demeure y vit seul depuis si longtemps qu'il aurait vu la fondation de la ville. Grand-mère Orne ne connaît qu'un homme qui ait jamais visité la maison, un touriste nommé Thomas Olney qui s'y est rendu en 1925. Il n'a jamais dit ce qu'il y avait vu, mais en est revenu changé pour toujours. Grand-mère Orne sait également quelques petites choses sur le Terrible Vieillard et sur les tunnels censés être creusés sous Central Hill.

Elle peut également raconter tristement aux amoureux de la mer l'aventure de son frère, le capitaine James P. Orne de Gloucester. Ce dernier a mystérieusement péri au cours de l'été 1922, peu après avoir capturé et tué une monstrueuse créature marine au large de Gloucester. Il exhibait le monstre de 15 mètres de long (que certains savants considéraient comme un spécimen immature) sur toute la côte du Massachusetts depuis plusieurs mois avant sa mort tragique. Lors de sa visite à Martin's Beach, un petit village à quelques kilomètres au nord-est de Kingsport, le cadavre de la bête disparut inexplicablement. Peu après, une créature marine invisible tira le capitaine Orne et un certain nombre de badauds paralysés au fond des eaux. Aucun corps ne fut jamais retrouvé (Voir l'histoire de H.P. Lovecraft et Sonia H. Greene, « Horreur à Martin's Beach », également intitulée « Le Monstre invisible »).

Compétences :	
Culte de Kingsport	40 %
Histoire de Kingsport	73 %
Raconter d'Étranges Légendes de Nouvelle-Angleterre	75 %


grand-mère Orne

Les quais

Entre Water Street et l'océan

Il ne reste aujourd'hui que quelques-uns des nombreux quais qui encombraient autrefois la rive nord du port de Kingsport. La plupart sont tombés en ruine depuis longtemps ou ont été démolis. Bien qu'ils aient jadis vu un afflux régulier de marchandises exotiques venues des quatre coins du monde, ils ne servent plus aujourd'hui qu'à la flotte de pêche, ainsi qu'à d'occasionnels bateaux de plaisance. Les quais qui subsistent portent encore le nom des anciennes familles de Kingsport qui les ont construits : Hall, Pickering, Cabot, Hoag, Derby, Tuttle et Talbot.

La flotte de pêche

La flotte de pêche de Kingsport est composée de plusieurs douzaines de petits bateaux, chacun piloté par une ou deux personnes. Chaque jour, à l'aurore, les pêcheurs quittent leurs foyers d'Harborside et de Hill Town pour se rendre sur le rivage et préparer leurs embarcations. Ils naviguent quelques kilomètres au-delà du récif Jersey et lancent leurs filets ou tirent leurs casiers à homards. Ils reviennent à la fin de la journée, quand leurs bateaux sont pleins ou qu'ils perdent en visibilité. Les prises sont vendues à la conserverie. La plupart des soirs et le dimanche après-midi, un marché aux poissons s'improvise sur les quais. Le public peut y acheter les prises du jour.

Un peu plus d'un tiers des pêcheurs sont portugais, un autre tiers italiens. Le reste se compose de Yankees et de quelques Polonais, Irlandais et Hollandais pour faire bonne mesure. La vie d'un pêcheur est dure, mais peu savent faire autre chose. La majorité des pêcheurs est propriétaire de son bateau, habituellement à voile. Une personne désireuse de louer une chaloupe devra payer 10 à 15 $ par jour, plus 5 $ pour bénéficier des services du propriétaire comme pilote. Les bateaux de pêche peuvent transporter jusqu'à six passagers dans des conditions de confort et de sécurité raisonnables.

DEUX SORTS IMPORTANTS

Autoprotection

Cet enchantement ralentit le vieillissement et protège son utilisateur de dégâts physiques en fonction des points de POU, magie et Santé mentale dépensés. C'est un sort extrêmement rare et puissant. Le sorcier doit rassembler des effets personnels (cheveux, rognures d'ongles, etc.) et les mettre dans un petit sac de cuir ou de tissu. Il doit alors passer du temps en contact étroit avec le sac et chanter chaque jour un rituel tout en dépensant un nombre de points de magie de son choix.

Une fois le sort terminé, le vieillissement est ralenti en fonction du nombre de jours écoulés et de points de magie dépensés. Par exemple, pour trois jours, trois points de magie par jour sont dépensés, et le sorcier ne vieillira que d'un an tous les trois ans. Pour six jours, six points de magie sont dépensés pour un an de vieillissement tous les six ans, etc. Le dernier jour du rituel, le sorcier doit également imprégner le sac de cinq points de POU et sacrifier 1D6 points de Santé mentale par jours qu'il a passé à lancer le sort.

En plus de ralentir le vieillissement, le sac, lorsqu'il est porté, fournit à son propriétaire une protection magique d'autant de points d'armure que de points de POU divisé par cinq utilisés pour créer le sac. Cette valeur est divisée par deux (arrondi au supérieur) lorsque le sorcier n'a pas le sac sur lui, mais qu'il n'a pas été détruit.

Si le sac est détruit ou vidé ou si le lanceur est tué, le sort est rompu. Dans ce cas, le sorcier vieillit alors rapidement jusqu'à atteindre son âge réel et perd autant de points de CON qu'il avait investi de POU.

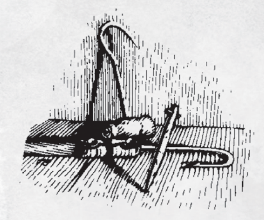


Piège de l'Âme

Ce sort permet à son lanceur d'enfermer l'âme d'une victime dans un talisman spécialement préparé. La création de cet objet coûte cinq points de POU et 1D4 points de Santé mental au sorcier. La cible doit l'avoir sur elle au moment de sa mort pour que le sort fonctionne. Dans ce cas, son âme est piégée automatiquement et pourra être rappelée par la personne qui a lancé le sortilège sur un simple mot de commande.

L'âme convoquée adopte la forme physique qu'elle possédait de son vivant, y compris les vêtements et possessions. Le sorcier peut lui parler ou demander d'accomplir certaines tâches, mais si l'âme refuse, il doit réussir un test de POU pour l'y contraindre. En cas d'échec du sorcier, l'âme est libérée avant de disparaître rapidement. Une âme appelée n'est visible qu'un nombre de tours égal au POU divisé par cinq du sorcier et ne peut être invoquée à nouveau qu'après un nombre de tours équivalent.

NOUVELLES ARMES



Crochet à bateau

Une barre de 1,8 à 3 mètres de long terminée par un crochet, utilisée pour pousser ou tirer les bateaux à l'arrêt. Employée comme arme, elle peut servir de massue ou de pique capable d'empaler. Ces deux usages requièrent les deux mains. Les dégâts sont de 1D8+Impact.

Gaffe

Un petit crochet métallique monté sur une poignée. Il sert à hisser du poisson et d'autres objets. En tant qu'arme, il cause 1D4+Impact points de dégâts et peut empaler.

Épissoir

Une pointe métallique de quelques centimètres de long, parfois montée sur une poignée en bois, qui sert à rattacher les cordages. Les dégâts sont de 1D3+Impact. L'épissoir peut empaler.



Pêcheur de Kingsport classique

FOR	65
CON	65
TAI	65
DEX	60
APP	10
INT	60
POU	55
ÉDU	35

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 55

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 70 %
- Esquive 35 %

Armes
- Gaffe/Crochet à bateau, 1D8+ Impact dégâts
- Couteau Bowie, 1D4+2+ Impact dégâts
- Épissoir, 1D3+ Impact dégâts

Compétences

Écouter	30 %
Lancer	55 %
Nager	65 %
Occultisme	15 %
Orientation	60 %
Persuasion	45 %
Pilotage (Bateaux)	75 %
Premiers Soins	40 %
Survie	40 %
Trouver Objet Caché	55 %

2 : Le Hollow

Le Hollow

Le hollow, une autre zone historique de la ville, tire son nom (« Le Creux ») du fait de sa localisation entre trois collines : Central Hill au sud et deux élévations de terrain plus modestes, Providence Hill et Blake's Hill. Blake's Creek coupe le Hollow en deux en amenant les eaux qui s'écoulent des falaises jusqu'à la mer. Plusieurs vieux ponts de bois traversent la zone. Le Hollow est un quartier résidentiel de classe moyenne, mais avec plusieurs maisons cossues. C'est ici que vivent la plupart des petits boutiquiers et commerçants de Kingsport.

Les bâtiments les plus anciens du Hollow remontent au début du XVIII[e] siècle, mais quelques-uns situés à l'est et au pied de Central Hill datent de la fin du XVII[e]. Plus au nord et à l'ouest, des maisons géorgiennes plus récentes jalonnent les zones les plus élevées des collines. Situées sur toutes les hauteurs et à tous les angles, elles forment un véritable océan de toits en croupe, pointus ou à deux pans surmontés la plupart du temps par un balcon en fer forgé.

Les rues du Hollow sont pavées, à quelques exceptions près. Bluff Road, ainsi que les rues Orne, Howard, High, Adams et Summit sont larges, bien entretenues et éclairées. Les trottoirs sont courants.

201

Joe Kunz, forgeron et ferronnier

102 Bluff Spur

Joe Kunz vit dans une petite maison près du grand cabanon qui lui sert d'atelier. C'est un Polonais robuste et taiseux, à l'orée de la quarantaine. Il a une femme et deux filles. Joe travaille le fer dans son cabanon, faisant aussi bien des fers à cheval que de la soudure. Il possède un équipement complet, notamment un chalumeau à oxyacétylène, une enclume et une petite forge. Des bouts de métal, des tubes usagés et de la tôle ondulée encombrent la cour derrière sa maison et son atelier. Kunz est capable de fabriquer des objets à partir d'un croquis ou d'une description approximative d'un client.

Compétences :	
Travail du métal	80 %

202

Appartements des Teagarden

108 Mason Street

L'édifice qui accueille les appartements des frères Teagarden est une maison du XVIII[e] siècle à un étage contenant deux appartements au rez-de-chaussée et deux à l'étage. Chacun dispose d'une chambre, d'une minuscule salle de bain et d'une petite cuisine. Les logements sont bon marché, dans un état raisonnable et bien entretenus. Le loyer est de 55 $ par mois, mais les frères Teagarden exigent un mois de loyer supplémentaire en guise de caution. Un tailleur occupe l'un des appartements de l'étage. Celui juste au-dessous est actuellement à louer.

Robert Carlton, locataire et tailleur

Carlton est un homme banal et timide d'une quarantaine d'années. Il commence à perdre ses cheveux bruns et a un regard profond et intelligent. Il fait du sur-mesure dans son petit appartement, qu'il réalise à la machine à coudre à pédale et à la main.

Depuis son arrivée à Kingsport il y a quelques années, Carlton est devenu un rêveur chevronné. Il a visité de nombreuses zones des Six Royaumes des Contrées du Rêve de la Terre, notamment Ulthar, Nir et même la terrifiante Dylath-Leen. Si quelqu'un mentionne une partie des Contrées du Rêve qui lui est familière, Carlton sera intrigué et impatient de comparer leurs expériences. En effet, il est persuadé que ces territoires sont le simple produit de

son imagination. De même, s'il croise un individu originaire du Monde de l'Éveil dans les Contrées du Rêve, il cherchera à le retrouver à son réveil. Sous sa forme onirique, il est connu sous le nom de Carlton le Voyageur. L'essentiel de ses activités dans ces contrées consiste en relaxation et en explorations paisibles.

203

Ezra Caldwell

108 Fuller Road

Ezra Caldwell est un célibataire excentrique de 62 ans qui vit dans une maison sans fioritures d'un quartier résidentiel paisible. C'est un mordu d'histoire locale, et il a assemblé une maquette de la ville de cinq mètres sur six dans son garage. Chaque maison, colline, quai et entrepôt de sa chère Kingsport y est installé sur le plateau bosselé fait en argile, carton, bois ou feutre. Ezra possède plusieurs exemplaires de chaque maison, et il peut recréer Kingsport à n'importe quelle période de son histoire, ce qu'il fait tous les quinze jours pour s'amuser. Ses connaissances sur l'agencement de la ville, tant passé que présent, sont surprenantes. Elles comprennent également une quantité invraisemblable de détails sur l'histoire de la ville, bien qu'elles se limitent à un point de vue architectural ou géographique. Ezra affirme avoir découvert beaucoup de détails terribles dans ses rêves, et des recherches ultérieures ont démontré leur véracité. Il ne dira pas qu'il a souvent des visions éveillées d'une Kingsport plus ancienne, visions qu'il apprécie, mais qui ne l'en préoccupent pas moins.

Compétences :	
Arts et métiers (architecture)	65 %
Rêver de Kingsport	30 %
Géographie de Kingsport	90 %
Histoire de Kingsport	65 %

204

Maison de retraite de Kingsport

108 Bedlow Street

Cet édifice à étage bien entretenu est consacré au traitement des invalides et des cas de sénilité. C'est une institution privée, et la plupart des patients sont issus de familles des classes moyennes et supérieures. Il s'y trouve toujours au moins dix résidents.

205

Société d'histoire et musée de Kingsport

210 Carter Street

La Société d'histoire et musée de Kingsport, financée par des capitaux privés, est installée dans une demeure géorgienne à étage ouverte au public de midi à 17 heures du lundi au samedi. L'entrée est gratuite. Le musée occupe tout le rez-de-chaussée et une partie de l'étage. L'espace restant accueille la bibliothèque de la Société. Le grenier, qui n'est que partiellement aménagé, rassemble les archives et les appartements du conservateur du musée.

Ce dernier, Aaron Hart, est un célibataire chauve et chétif. Le vieil homme est dur d'oreille, arthritique et se déplace lentement depuis qu'il s'est cassé la hanche il y a deux ans (l'escalier qui mène à ses appartements lui est particulièrement pénible). Il est également distrait, montre fréquemment des signes de sénilité et passe plus de temps à arroser ses plantes (dans toutes les pièces du bâtiment) qu'à s'occuper de la Société. Depuis peu, il transporte un pistolet dont il se sert pour tirer à l'aveuglette sur les pigeons perchés sur le toit du musée. Son comportement lui a valu plusieurs avertissements de la part de la police, que Hart ignore royalement.

Des pressions sont exercées sur la Société pour remplacer le vieil homme. La première étape sera de lui trouver un assistant compétent qui pourra progressivement le remplacer. C'est une

Aaron Hart, historien sénile

FOR	35
CON	25
TAI	65
DEX	40
APP	50
INT	75
POU	60
ÉDU	99

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 52

Combat
- Combat à distance (Pistolet automatique calibre .22) 15 %
- Esquive 20 %

Armes
Pistolet automatique calibre .22, 1D6 dégâts

Compétences

Baratin	50 %
Bibliothèque	60 %
Écouter	15 %
Histoire	85 %
Histoire de Kingsport	90 %
Langues	
(Anglais)	98 %
(Français)	45 %
Persuasion	60 %
Sciences (Botanique)	35 %

Les Écrits de Ponape : un bref historique

Ce livre contient des transcriptions de témoignages et de récits oraux des habitants de l'île de Ponape, compilés et édités par un capitaine de Kingsport, Abner Ezekiel Hoag. Les indigènes interrogés affirmaient que leurs croisements avec une race non humaine provenant de la mer leur avaient permis d'atteindre la vie éternelle. Ces blasphèmes provoquèrent l'indignation lorsqu'Hoag tenta de publier cet entretien pour la première fois. Pour les autorités religieuses de l'époque, le plus choquant restait l'adoration que les îliens vouaient à une déité qu'ils appelaient Dagon, un nom on ne peut plus familier pour les théologiens chrétiens. Une version légèrement expurgée du manuscrit parut finalement à titre posthume vers la fin du XVIII[e] siècle. Si l'on en croit les rumeurs, des copies de l'original auraient circulé parmi certains des descendants du capitaine Hoag et de ses correspondants, mais aucune n'a jamais été récupérée.

Les Écrits de Ponape décrivent avec beaucoup de détails le culte des Profonds sur l'île de Ponape, notamment leurs accouplements interraciaux. L'ouvrage indique également que des visiteurs venus d'Amérique du Nord et d'ailleurs ont pu exporter cette religion dans d'autres parties du monde. Il renferme des informations sommaires sur Cthulhu, Ghatanothoa et Zoth-Ommog, ainsi que les sorts *Contacter des Profonds, Contacter Père Dagon* et *Contacter Mère Hydra.*



excellente opportunité d'emploi pour un Investigateur féru d'histoire. Le salaire n'est que de 2 000 $ par an, mais il s'accompagne d'un appartement gratuit au dernier étage du musée et du contrôle du modeste budget d'acquisition.

Remarque : Pour interpréter la sénilité d'Aaron, faites un test sous sa SAN actuelle à chaque fois qu'on lui demandera quelque chose. En cas d'échec, l'historien un peu perdu n'entendra pas les investigateurs, répondra à une question différente ou ne comprendra pas ce qu'on lui aura demandé.

Le musée expose d'innombrables peintures et croquis de personnages historiques célèbres, de navires et des chantiers navals. Des modèles de bateaux, des guindeaux, des boussoles, des figures de proue sculptées, des effets personnels de marins et divers articles maritimes sont exposés dans des vitrines. Des cartes indiquent les principales routes commerciales qu'empruntaient les bateaux de Kingsport. Visiter le musée pour la première fois permet à un personnage d'ajouter 1D6 % à ses compétences d'Histoire de Kingsport.

La bibliothèque de la Société se trouve au premier étage. Elle renferme entre autres une collection complète du Kingsport Chronicle et des copies des Écrits de Ponape, de Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre de Ward Phillips et d'Études des Indiens de la Vallée du Miskatonic de Morris Wheaton.

L'exemplaire des Écrits de Ponape est un brouillon du manuscrit du capitaine Abner Ezekiel Hoag, constellé de commentaires, beaucoup plus complet et précis que les versions que peuvent connaître les investigateurs. Il faut réussir un test d'Anglais pour le lire, ce qui permet d'ajouter +2% pour la lecture initiale et +5 % pour l'étude complète au score en Mythe de Cthulhu du lecteur et lui coûte 1D8 points de Santé mentale. Le texte contient les sorts suivants : *Contacter les Profonds, Contacter Père Dagon et Contacter Mère Hydra.*

Études des Indiens de la Vallée du Miskatonic est écrit en anglais, ajoute +1% à la lecture initiale et +2% à l'étude complète au Mythe de Cthulhu du lecteur, lui coûte 1D3 points de Santé mentale et ne contient pas de sorts. Morris Wheaton, un anthropologue amateur originaire de Kingsport, a rédigé ce livre en 1883. Il aborde divers sujets qui pourraient renseigner les personnages sur les forces surnaturelles à l'œuvre dans l'ensemble de la vallée.

Le grenier de la société renferme les dossiers et archives, ainsi que les appartements du conservateur. Les archives sont composées de classeurs et de cartons pleins de journaux de bord, de cartes et autres documents nautiques, ainsi que de vieux actes notariés et de quelques vieilles archives municipales.

Devenir membre associé de la Société d'Histoire coûte 15 $ par an, suite à quoi les membres ont libre accès au musée et à la bibliothèque. Le conservateur sénile est dernièrement devenu très pointilleux quant à la vérification des cartes de membre des visiteurs.

Compétences :	
Arts et Métiers (Film)	45 %
Arts et Métiers (Photographie)	80 %

206

Appartements Robbin

104 Burke Street

Cet immeuble de briques de trois étages datant du XVIIIe siècle abrite quatorze appartements, quatre à chaque étage et deux au rez-de-chaussée. Les logements sont plus grands que ceux des Teagarden et comprennent tous une chambre, une salle de bains, une cuisine et un salon. En revanche, le bâtiment est moins bien entretenu, tout en restant correct. Les loyers sont de 70 $ par mois. L'un des locataires, Hubert Davis, 29 ans, est un photographe fouineur.

Hubert davis

Davis est un jeune homme enthousiaste et grassouillet particulièrement friand sucreries. Il est photographe professionnel et a converti des pièces de son appartement en studio et en chambre noire. Davis couvre les mariages, fêtes et autres événements. Il a récemment acheté une caméra de 8 mm qu'il essaye quand il a du temps libre (les caméras de l'époque sont des mastodontes montés sur trépied, pesant plusieurs kilos et coûtant entre 80 et 100 $).

207

Pension de « Maman » Gamble

205 Mason street

La pension se trouve dans une maison sobre du XVIIIe siècle de deux étages et est tenue par Martha « Maman » Gamble, la propriétaire, une veuve de 55 ans. Elle consacre beaucoup de temps au ménage et attend que ses clients l'aident en faisant au moins l'effort de ne pas laisser traîner leurs affaires. Il y a neuf chambres, quatre à chaque étage et une au rez-de-chaussée, pour 60 $ par mois. Les salles de bains au rez-de-chaussée et au second étage sont communes. Maman Gamble sert trois repas par jour à ses pensionnaires : le petit-déjeuner à 7 heures et demie, le déjeuner à midi et le dîner à 18 heures. La vieille femme déteste devoir monter les plats ou les garder au chaud et rouspétera si on le lui demande.

Attention : Maman Gamble fait le ménage dans les chambres le jeudi. Si les objets suspects ne sont pas bien cachés, elle les trouve et expulse le responsable. L'un de ses pensionnaires est Malcolm Veidt, un professeur de Hall School.

Malcolm veidt

Veidt est un calme professeur de 27 ans. Il est grand, félin, avec des cheveux et un teint clairs. Ses lunettes à monture d'acier renforcent son apparence d'universitaire, mais il a toujours un sourire sardonique au coin des lèvres. Veidt, diplômé d'un établissement du Maine il y a environ un an, enseigne depuis la comptabilité et le commerce à Hall School.

C'est un jeune homme dangereux versé entre autres dans l'occultisme et le Mythe de Cthulhu. Il y a des années, il a entendu parler des prodigieuses ressources occultes de l'Université Miskatonic, et c'est ce qui l'a poussé à chercher un emploi dans la région. Il n'a pas encore réussi à accéder aux ouvrages que le Dr Armitage garde loin des regards, mais est certain de bientôt y parvenir. Si Veidt pense que les investigateurs possèdent des informations intéressantes sur l'occulte ou le Mythe, il se joindra à leur groupe. Une fois qu'il aura appris, voire volé ce qui l'intéressait, il mettra de la distance avec eux pour poursuivre ses propres études. Veidt sait beaucoup de choses sur les aspects ténébreux de l'histoire de Kingsport, mais il ne partagera pas ses connaissances à moins d'avoir quelque chose à y gagner.

Sa chambre renferme ses odieuses possessions : plusieurs livres d'égyptologie (essentiellement ceux d'E.A. Wallis Budge), une copie du Manuscrit du Sussex, des statuettes de plusieurs divinités égyptiennes et une dague sacrificielle égyptienne enchantée, capable de blesser les créatures insensibles aux armes normales. Le jeune homme possède aussi un pistolet automatique 9 mm, mais ne le porte normalement pas sur lui. Il dissimule un couteau à cran d'arrêt dans la poche de son manteau s'il est à l'extérieur une fois la nuit tombée. Désireux d'éviter que Maman Gamble

ne les découvre, il met ses armes dans sa sacoche et les emmène en classe avec lui le jour du ménage.

208

Les Filles de la Révolution Américaine

204 Orne Street

Cette organisation patriotique féminine très engagée n'est ouverte qu'à celles capables de prouver qu'elles descendent d'un vétéran de la Guerre d'Indépendance. Le chapitre de Kingsport est présidé par la vénérable dame May Talbot, une veuve de 74 ans aux cheveux teintés en bleu et matriarche de la ville. Elle rappelle à l'envi qu'elle peut faire remonter son ascendance aux premiers colons de Kingsport. La vieille May sélectionne les postulantes dans un pur esprit d'élitisme. Les membres acceptés doivent payer 4 $ de cotisation annuelle et reçoivent un dé bonus à leur Crédit ; il leur faut ensuite faire attention à leur conduite. May est prompte à expulser celles qui ternissent la réputation des F.R.A.

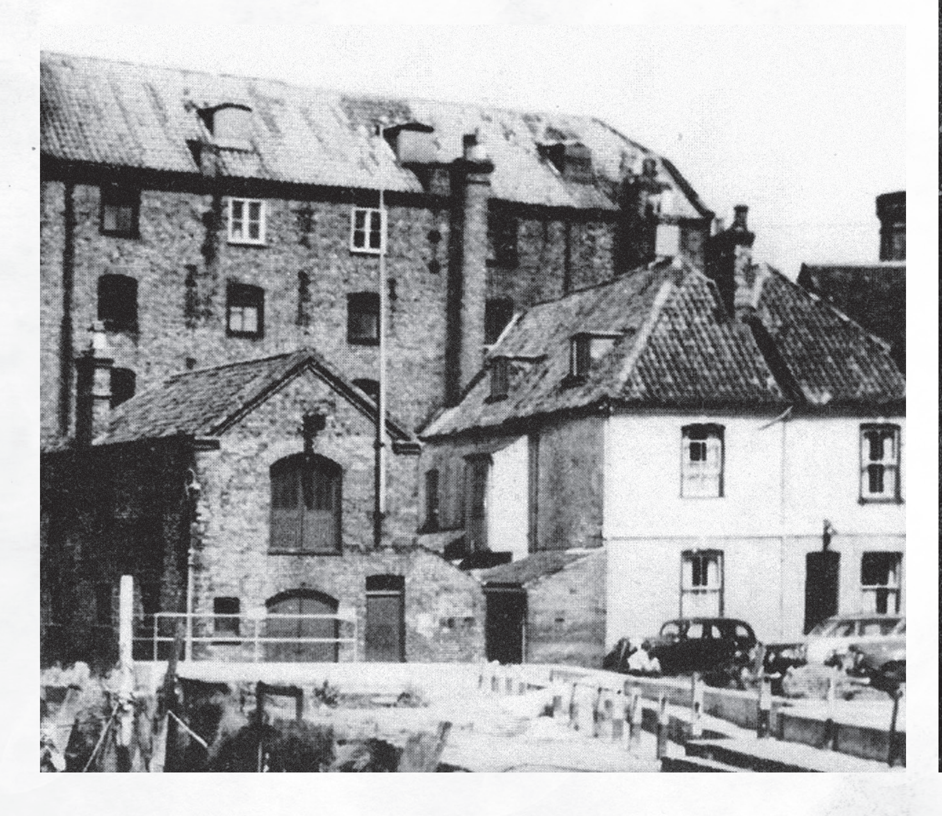
209

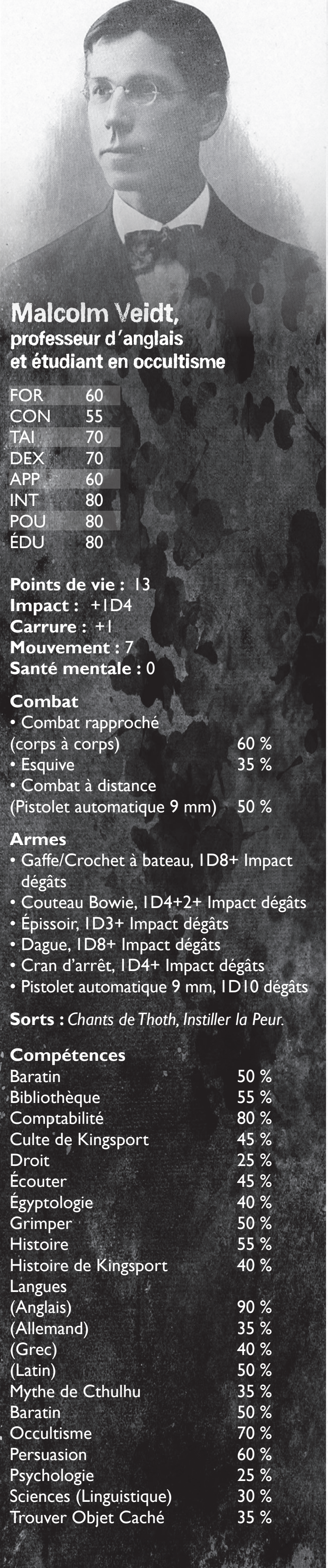
Marchand de souvenirs

401 Orne Street

Cette petite boutique surannée est blottie sur la rive de Blake's Creek. Une enseigne de style antique est suspendue au-dessus de la porte et de nombreux bibelots et souvenirs encombrent la vitrine. Les tables et les étagères, à l'intérieur, sont tout aussi chargées : cartes postales de la ville, assiettes, fanions, cuillers, bateaux en bouteille, casquettes de plaisance, bijoux et sculptures, calendriers, quelques œuvres d'artistes locaux, vases, pots, bols et statuettes en céramique et verre, ainsi qu'une infinité de petits objets de ce genre. Quelques-uns viennent de divers endroits du globe et ont été vendus au magasin par des marins de passage. Le propriétaire est Stephen Whitmarsh, 52 ans. Sa femme travaille parfois à la boutique.

La statue des sept songes : Cette petite statuette en bois, originaire de la Nouvelle-Guinée, représente une créature anthropoïde/octopoïde qu'un test réussi de Mythe de Cthulhu permet d'identifier comme Cthulhu ou une de ses Larves. Si quelqu'un l'achète (elle coûte 9 $), la personne encoure un risque cumulatif de 5 % par nuit de vivre une série de sept cauchemars de plus en plus terribles où figurent de ténébreuses vues de l'océan et de tours englouties couvertes d'algues. La cité cyclopéenne devient de plus en plus distincte jusqu'à ce que, finalement, le rêveur soit confronté au Grand Cthulhu dans sa tombe. Les cauchemars coûtent dans l'ordre 0/1 point de santé de mentale, puis 0/1D2, 0/1D3, 1/1D4, 1/1D6, 1/1D8 et enfin 1/1D10. La statuette est l'œuvre d'un sorcier de Nouvelle-Guinée qui s'en servait comme aide pour *Contacter une Divinité/Cthulhu.* Lancer ce sort lorsqu'on est en possession de cet objet fait passer les chances de succès à 100 %.





Malcolm Veidt,
professeur d'anglais et étudiant en occultisme

FOR	60
CON	55
TAI	70
DEX	70
APP	60
INT	80
POU	80
ÉDU	80

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 0

Combat

• Combat rapproché (corps à corps)	60 %
• Esquive	35 %
• Combat à distance (Pistolet automatique 9 mm)	50 %

Armes

- Gaffe/Crochet à bateau, 1D8+ Impact dégâts
- Couteau Bowie, 1D4+2+ Impact dégâts
- Épissoir, 1D3+ Impact dégâts
- Dague, 1D8+ Impact dégâts
- Cran d'arrêt, 1D4+ Impact dégâts
- Pistolet automatique 9 mm, 1D10 dégâts

Sorts : *Chants de Thoth, Instiller la Peur.*

Compétences

Baratin	50 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	80 %
Culte de Kingsport	45 %
Droit	25 %
Écouter	45 %
Égyptologie	40 %
Grimper	50 %
Histoire	55 %
Histoire de Kingsport	40 %
Langues	
(Anglais)	90 %
(Allemand)	35 %
(Grec)	40 %
(Latin)	50 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Baratin	50 %
Occultisme	70 %
Persuasion	60 %
Psychologie	25 %
Sciences (Linguistique)	30 %
Trouver Objet Caché	35 %

3: Central Hill







Central Hill

Central hill est la plus grande des nombreuses collines de Kingsport. Ce fut pendant de longues années le site de l'ancienne église congrégationiste, une bâtisse grisâtre démolie il y a près de vingt ans pour laisser la place à l'hôpital congrégationiste. Au même moment, de nombreux immeubles décrépits proches de l'église furent mis à bas et le sommet de la colline nivelé pour créer Hill Circle Road.

Les pentes ouest et sud-ouest de Central Hill sont occupées par l'ancien et vaste cimetière de Central Hill, qui accueille des tombes datant du milieu du XVIIe siècle. Sur les pentes est et nord-est se dressent quelques vieilles bâtisses, pour la plupart de style géorgien, dont les plus anciennes remontent au début du XVIIIe siècle. Les résidents sont essentiellement des vieilles personnes et, si certains sont riches, la majorité est trop pauvre pour quitter ces demeures branlantes. Les trottoirs en pente raide de Central Hill se changent souvent en escaliers. La majeure partie du quartier est éclairée par des réverbères, à l'exception du cimetière.

Des rumeurs, dont certaines rapportées par le Kingsport Chronicle, ont longtemps circulé sur les étranges cavernes ou tunnels découverts lors de la démolition de la vieille église congrégationiste. Des ouvriers terrifiés avaient affirmé que ces terriers renfermaient des ossements d'humains et d'animaux et un nombre anormal de vers et d'insectes de toutes sortes. Peu enclins à pousser leurs recherches plus loin, ils scellèrent ces souterrains aussi rapidement que possible pour y poser les fondations de l'hôpital. Pour autant, le personnel et les habitants de Central Hill se plaignent encore régulièrement d'invasions de gros vers à l'apparence inhabituelle et d'autres vermines.

301

Hôpital congrégationiste

401 Summit Street.

L'hôpital est un impressionnant bâtiment neuf achevé en 1912, d'une capacité d'accueil de cinquante lits.



Les cas les plus graves ou qui nécessitent des équipements spéciaux, sont parfois transférés à Arkham ou Boston, selon les besoins. Beaucoup de médecins et chirurgiens locaux se servent des équipements de l'hôpital.

Le rez-de-chaussée comprend les urgences et le bloc de chirurgie, un petit laboratoire, une salle d'attente, des salles d'examen et une cuisine faisant également office de cafétéria. Les deux étages supérieurs accueillent les salles communes des malades et quelques chambres privées ou semi-privées. Au sous-sol se trouvent une chaufferie, une blanchisserie, des locaux pour le stockage du matériel de maintenance et d'entretien et une pièce (verrouillée) servant parfois de morgue temporaire. Un ascenseur chroniquement capricieux relie les différents étages.

Le Dr Matthew Harris, chirurgien compétent et habitant de longue date de Kingsport, est le chef du personnel hospitalier. Margo Stanfield et Annie Gates dirigent l'équipe d'infirmières, complétée par des volontaires et des aides à temps partiel. Nick Carson, un jeune homme trapu, est responsable des aides-soignants, tandis que les habiles Manuel Capaldi et Jimmy Marks s'occupent du nettoyage, de l'entretien et du blanchissage. Les médecins de Kingsport, Enoch Warren et John Neuberg, ont des permanences à l'hôpital.

La charge de médecin légiste est assurée à Kingpsort par l'une des personnes suivantes (lancez 1D100) : 01-40 Dr Harris ; 41-65, Dr Warren (507) ; 66-80, Dr Neuberg (607), 81-95, Dr Ephraïm Sprague (médecin légiste d'Arkham) ; 96-00, Dr Whitby Lodge (Coroner du Comté d'Essex pour Salem).

302

Cimetière de Central Hill

503 Summit Street

Ce cimetière est le plus ancien de la ville et remonte au milieu du XVII[e] siècle. Les plus vieilles tombes (la première lisible indique une date vers 1640) ont été creusées au sommet de la colline, dans le tiers sud du cimetière. La partie nord est plus récente : les pierres tombales ne datent que de 1700 au plus tôt. Celles postérieures à 1850 sont relativement rares en raison de l'ouverture du cimetière d'Underwood Park à cette époque.

Le vieux cimetière est ombragé par de grands saules et beaucoup de ses pierres tombales sont brisées ou abîmées, bien qu'on puisse encore distinguer sur plusieurs d'entre elles des inscriptions élaborées ou des têtes de mort sinistres. Par endroits, le lierre a englouti même les plus hautes dalles. Le sol pierreux sonne creux sous les pas des investigateurs, comme un écho aux légendes des tunnels sous la colline.

Une grille de fer de plus de deux mètres entoure le cimetière et la police fait des rondes toutes les nuits pour décourager les vandales. Quelqu'un qui chercherait un accès aux légendaires souterrains de Central Hill pourrait tenter de pénétrer par effraction dans une des cryptes. Sur un test de POU réussi, l'investigateur a choisi le bon caveau et a trouvé une entrée aux cavernes. Ce qui s'y cache est à la discrétion du Gardien. Au mieux, l'aventurier trouvera de gros vers et des insectes rampants et boursouflés. Une rencontre avec Israël Soames (303) est fort probable.

Il est à noter qu'il n'y a pas de goules dans ce cimetière. Bien que les passages sous Central Hill puissent être reliés avec leurs tunnels dans et autour d'Arkham, elles évitent le cimetière de Kingsport. Elles craignent l'essence rémanente des puissantes forces nécromantiques qui étaient jadis adorées ici.

303

Israël Soames

306 Summit Street.

Cette grande demeure géorgienne en décrépitude est perchée sur la pente est de Central Hill, parmi bon nombre de maisons anciennes de la même époque. Après être restée vide pendant près de deux décennies, elle a été occupée récemment par un vieillard qui se fait appeler Israël Soames, un nouveau venu à Kingsport. Il s'est installé ici il y a deux ans, après avoir prouvé qu'il était l'héritier légal de la vieille propriété Soames, depuis longtemps abandonnée. C'est en fait un ancien adepte du culte de Kingsport et le propriétaire originel de la demeure. Il n'est en réalité rien de plus qu'un grouillement de vers logé dans le cadavre animé d'un vieil homme magiquement préservé par la présence des vers ensorcelés.

Après une longue absence, Soames est revenu à Kingsport avec l'espoir de relancer le culte de la Flamme Verte dans les tunnels obscurs sous Central Hill. Dans un futur proche, il tentera son coup, aidé par des créatures invoquées et d'autres adeptes attirés à Kingsport. Cette tentative coïncidera avec un équinoxe ou un solstice. Une porte secrète dissimulée dans la cave de la demeure poussiéreuse de Soames donne sur les gouffres les plus profonds de Central Hill.

Les vers qui recèlent l'âme d'Israël Soames doivent être régulièrement nourris, sans quoi ils consommeraient

Israël Soames,
70 ans, adepte âgé

FOR	25
CON	80
TAI	65
DEX	30
APP	40
INT	80
POU	105
ÉDU	99

Points de vie : 15
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8 dans le corps de l'hôte, 2 sous forme de vers.
Santé mentale : 0

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 60 %
- Esquive 25 %

Armes
- Canne, 1D8 dégâts
- Couteau, 1D4 dégâts

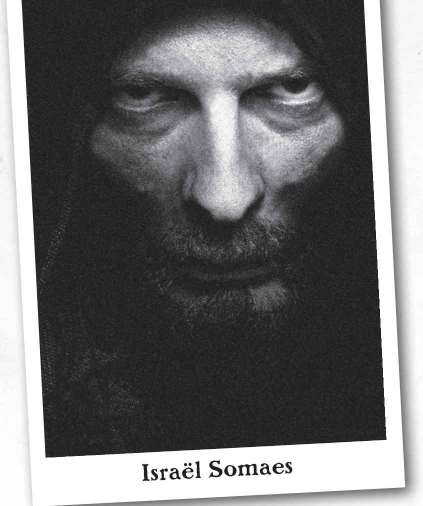
Compétences

Bibliothèque	60 %
Crédit	55 %
Droit	25 %
Écouter	40 %
Langues	
(Anglais)	96 %
(Français)	30 %
(Allemand)	40 %,
(Grec)	75 %
(Latin)	70 %
Histoire de Kingsport	85 %
Mythe de Cthulhu	55 %
Occultisme	75 %
Persuasion	45 %
Sciences (Astronomie)	55 %
Sciences (Biologie)	25 %
Sciences (Chimie)	20 %
Sciences (Pharmacologie)	15 %
Trouver Objet Caché	55 %

Sorts : *Fascination, Invoquer/Contrôler un Flûtiste amorphe (Serviteur des Dieux Extérieurs), Rasoir spectral, Résurrection, Contacter un Visiteur Bruissant (Fungi de Yuggoth), Appeler la Flamme Verte, Déflagration Mentale*, plus un ou deux autres au choix du Gardien.

Perte de Santé mentale : Voir le grouillement de vers qui est la véritable forme d'Israël Soames coûte 1/1D6+1 points de Santé mentale. Voir un simple ver sortir de sa bouche, d'une narine ou d'une oreille coûte 1/1D4 points de Santé mentale.

Remarque : Le corps-hôte et les vers ont chacun 15 points de vie. Les dégâts subis par le corps sont comptabilisés normalement. Lorsqu'il arrive à 0 point de vie, il devient inutilisable et doit être abandonné. La masse de vers à l'intérieur ne souffre que d'1 point de dégât par attaque réussie et est capable de régénérer 1 point de vie par heure. Le seul moyen de détruire tous les vers est de brûler le corps de l'hôte. La survie d'un seul ver signifie la survie finale du sorcier.


Israël Somaes

rapidement le corps qu'ils habitent, détruisant la personne que Soames utilise pour ses rapports sociaux. Pour éviter cela, il commande régulièrement des réserves de viande fraîche auprès de divers marchés locaux et complète de temps en temps son régime par un vagabond imprudent. Après avoir asservi et kidnappé sa victime, Soames l'amène dans la cave de sa maison. Sous les yeux horrifiés du malheureux, les vers bouffis rampent hors du cadavre qu'ils animent, grouillent vers leur proie et s'enfouissent dans sa chair. Une fois rassasiés, ils laissent un corps sanglant criblé d'innombrables trous. Contempler une telle dépouille coûte 1/1D6 points de Santé mentale.

Soames apparaît comme un homme noueux d'environ 70 ans, grand, maigre et légèrement voûté. Quelques mèches de cheveux blancs surmontent son crâne presque chauve et ses yeux brillent d'une malveillance à peine dissimulée. Il se promène souvent en ville et consacre une bonne partie de son temps à la visite des cimetières et autres sites historiques. Il a installé chez lui un « Gardien » nommé Cerbère, une chose qu'il a créée à l'aide du sort Résurrection et de trois cadavres différents. Soames a plusieurs fois visité la septième maison sur la gauche de Green Lane à la recherche de quelque chose qu'il pense y être dissimulé.

Cerbère

Soames a créé une créature qu'il a baptisée « Cerbère », un énorme être vermiforme avec un corps couvert de piquants et d'épines et trois têtes humaines aux bouches béantes et baveuses. Long de 2,5 mètres et épais de près de 1 mètre, ce monstre a été créé par le mélange de la quintessence de trois personnes et le sort Résurrection. La chose attaque en se cabrant et en écrasant sa victime sous sa masse, en la mordant avec l'une de ses trois têtes ou encore en lui donnant des coups de sa queue épineuse. Elle se déplace comme une chenille, faisant le pont sur de nombreuses petites pattes.

Cerbère,
« chien » de garde vermiforme

FOR	95
CON	100
TAI	120
DEX	30
INT	45
POU	60

Points de vie moy. : 22
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 12
Mouvement : 5

Combat

Attaques par round : 3

Option de combat rapproché : Le Cerbère peut écraser sa victime sous sa masse corporelle. Il possède trois têtes humaines aux bouches béantes. Il se sert de l'une d'elles pour mordre et blesser ses adversaires. Il peut également donner des coups de sa queue épineuse.
Il ne peut utiliser son attaque d'écrasement qu'une fois par round.

- Combat rapproché 50 % Impact
- Coup de queue 50 % 1D4+ Impact dégâts
- Écrasement 40 % 1D8+ Impact dégâts
- Morsure 30 % 2D3 dégâts
- Esquive 15 %

Protection : 2 points (peau visqueuse et caoutchouteuse)

Compétences

Écouter	55 %
Trouver Objet Caché	75 %

Perte de Santé mentale : 1/1D8+1

UN SORT IMPORTANT

Rasoir Spectral

Ce sort crée une lame invisible qui coupe et taillade sa victime et peut frapper à une distance égale à 50 % du POU du lanceur en mètres. Les dégâts sont d'1D6. Il faut deux tours pour le lancer et il coûte 2 points de Santé mentale et 2 points de magie. Pour chaque tour où son effet est maintenu, le sorcier doit dépenser 2 points de magie supplémentaires.

La cible du Rasoir Spectral doit être visible. Si elle est dissimulée ou partiellement protégée derrière un obstacle, les dégâts sont appliqués à ces obstacles jusqu'à ce que le Gardien estime qu'ils ont été suffisamment abîmés pour que la cible soit visible et vulnérable.

4: South Shore

South Shore

La rive sud de kingsport (South Shore) est surtout une zone résidentielle, avec quelques petits commerces pour touristes disséminés ici et là. Elle est marquée visuellement par une série de trois collines centrées sur la chapelle du souvenir Hartford (406), Howland Street et South Point. South Shore est aussi bordé par les élévations de terrain au sud de la ville. Le cimetière d'Underwood Park se trouve au sommet d'une de ces hauteurs. Le bord de mer est plus uniforme que les grèves rocheuses irrégulières d'Harborside et se compose essentiellement de plages de galets et de graviers. La partie de South Shore qui se trouve côté du port accueille voiliers et yachts. Le petit poste des garde-côtes se trouve également dans cette zone, ainsi que l'impressionnante marina du club nautique Stratton. Des panneaux disposés le long du rivage avertissent les baigneurs que les courants sont dangereux et qu'ils vont se baigner à leurs risques et périls.

Les résidents de South Shore appartiennent pour majeure partie aux classes moyennes ou aisées. Parmi les commerces, on note aussi bien des produits de première nécessité comme dans la « première épicerie nationale » que des articles étranges comme à la « boutique de curiosités de Neil ». Au sud-est, le long de Putnam Street et de Beacon Road, s'étendent des alignements de petits bungalows et de maisons à louer destinées aux estivants.

La plupart des constructions de South Shore sont de style fédéraliste, gothique et renaissance grecque du XVIII[e]. Le quartier est remarquable pour ses imposantes demeures aux toits à pignons ou pointus. Quelques-unes ont même de vastes portiques à colonnades. Plus au sud et à l'est, on trouve des maisons victoriennes, plus récentes. Certaines sont assez grandes, complètement entourées de murs, avec des jardins bien entretenus.

Les rues de South Shore sont pavées et en bon état, particulièrement Harbor, Hall et Howard Streets. Quinn Street et Dark Lane, les exceptions, sont respectivement en terre battue et de pavés grossièrement disposés. Il y a davantage de voitures dans ce quartier que dans tout autre en raison de la présence massive de touristes. Il est également plus facile de stationner. À l'exception de sa limite sud, South Shore est entièrement éclairé par des réverbères. Le seul endroit manquant



de trottoirs modernes est l'extrême nord-est, près du labyrinthique quartier des affaires de Downtown.

401

École publique Benton

204 Hawthorne Street

Les cours pour écoliers et collégiens ont lieu de septembre à mai.

402

Première épicerie nationale

309 Turner Street

Cette grande boutique, qui fait partie d'une chaîne de magasins couvrant tout le pays, est gérée par Rudy Knight, 31 ans, originaire de Kingsport. Arthur Anderson, le superviseur régional, travaille à la première épicerie nationale d'Arkham, mais il visite cet endroit au moins une fois par semaine.

403

La Pêche Miraculeuse

309 Harbor Street

La Pêche Miraculeuse est un restaurant en vogue essentiellement prisé des touristes. C'est un endroit très propre et très chic, aux tables couvertes de nappes blanches. On peut y déguster certains des meilleurs plats de la ville. La Pêche Miraculeuse se spécialise dans la crevette, le homard, le crabe, l'huître, la coquille Saint-Jacques, la perche, le hareng et le chowder, une soupe de poisson locale. Le repas coûte entre 1 $ et 1,5 $. Le propriétaire est Jospeh Dyall, 48 ans.

404

Église baptiste de Kingsport

102 Bradford Avenue

Le révérend John Wesley Webber dirige cette petite congrégation, une des plus anciennes de Kingsport. Le bâtiment du début du XIXe siècle est relativement modeste et le nombre de fidèles a décliné régulièrement au cours des dernières décennies. Certaines des archives de l'église les plus anciennes ont été perdues lors du déménagement de la congrégation et de son installation à l'endroit actuel.



405

Hall School

107 Pickering Avenue

L'école Hall School se trouve dans un grand édifice en briques à étage construit en 1824. Fondée par les descendants d'Eben Hall, un fonctionnaire influent du début du XVIIe siècle, elle commença son existence comme collège pour les enfants de la haute société de Kingsport, puis grandit jusqu'à devenir une école privée orientée vers le commerce, une vocation qu'elle privilégie encore aujourd'hui.


M. Miles

À présent, Hall School compte des étudiants venus de Kingsport, mais aussi d'Arkham, de Boston, de Salem, de Lynn et de Marblehead. Le niveau est celui d'un institut universitaire du premier cycle. L'institution dispense des cours de mathématiques avancés, de comptabilité, de droit des affaires, de dactylographie et ainsi de suite. Le directeur, John Miles, est un diplômé de l'Université Miskatonic de 49 ans. Grand travailleur, Miles donne lui-même des cours dans deux des classes supérieures. Ses élèves le considèrent comme un tyran. Il est grand, corpulent et n'a malheureusement pas l'art de rendre ses cours accessibles. Parmi les autres professeurs figure Malcolm Veidt, un résident du Hollow (207).

Voici sept ans, une jeune fille du nom d'Asenath Waite est entrée à Hall School. Elle avait été laissée à la garde de Miles après la mort de son père, Ephraïm Waite d'Innsmouth. Miles se souvient d'Asenath comme d'une étudiante exceptionnelle, au caractère un peu particulier, qui reçut son diplôme avec les meilleures notes de la classe (pour des détails supplémentaires sur Asenath Waite, reportez-vous à l'histoire d'H.P. Lovecraft « Le Monstre sur le Seuil » et aux Mystères d'Arkham, de Chaosium).



Lors de la fondation de l'école, les héritiers d'Eben Hall firent don à sa bibliothèque de beaucoup de ses livres et possessions. Quelques-uns de ces documents (proclamations, vieux plans de la ville, etc.) sont affichés un peu partout dans le bâtiment. Le reste est archivé dans une cave obscure et étroite. Si le directeur Miles estime la demande raisonnable, il est possible d'y accéder.

Beaucoup de vieux ouvrages et d'archives de l'école sont également conservés à la cave, alignés sur des rangées d'étagères. Dans un coin particulièrement sombre et plein de toiles d'araignées, un test de Trouver Objet Caché réussi permet de découvrir une interrogation écrite toute froissée jetée sous une étagère. Cette feuille porte le nom d'Asenath Waite, la note est un « A ». Près du nom du professeur (John Miles), la jeune fille avait rajouté de son écriture en pattes de mouche les mots « crapaud » et « imbécile ».

Les possessions de Hall se trouvent tout près de là. Elles renferment, entre autres, deux gros volumes couverts de cuir, une copie en latin du De Vermiis Mysteriis et une collection d'extraits manuscrits du Necronomicon (en anglais, +3 % en lecture initiale et +6% pour l'étude complète en Mythe, coûte 1D10 points de Santé mentale, contient quatre sorts au choix du Gardien). On voit également ici une liasse de papiers, un compte-rendu nébuleux du raid de 1722 sur l'église congrégationiste (voir « Le Culte de Kingsport »), les archives de ladite église (605) antérieures à 1722



et une lettre signée Eben Hall ordonnant à son exécuteur testamentaire, Jonathan Fisher, de veiller à ce que ces livres et documents soient détruits après sa mort. La découverte de chacun de ces éléments nécessite un test réussi de Bibliothèque et 1D3 heures de recherches. Le directeur Miles laisse les investigateurs les emprunter s'ils réussissent un test de Crédit ou de Persuasion.

406

Chapelle du souvenir Hartford

114 Main Street

Le funérarium le plus réputé de Kingsport est dirigé et tenu par Paul Hartford, 56 ans, le fils du fondateur. Hartford, un homme grand aux cheveux blancs, est un professionnel consommé : digne pendant les heures de travail, mais jovial et sociable une fois la journée terminée.

407

Café White Pier

606 Harbor Street

Ce petit café où l'on peut aussi manger se trouve sur le rivage et constitue le repaire préféré des artistes. On y sert du café, des sandwichs, des boissons non alcoolisées, des pâtisseries et autres préparations simples. L'intérieur comprend un comptoir et quelques sièges. À l'extérieur, une terrasse où sont installées plusieurs tables est disponible. Les propriétaires et gérants sont deux quadragénaires, Manny et Francine Oakley.

408

Galerie d'art Mercer

111 Hall Street

La galerie d'art Mercer est installée dans une impressionnante résidence à étage, de style fédéraliste. Durant la saison haute, elle est ouverte de 10 heures à 17 heures du lundi au samedi. D'octobre à avril, elle n'ouvre que le samedi de 13 heures à 17 heures.

Evelyn Mercer, conservatrice et administratrice, est une femme sagace de 54 ans issue d'une vieille famille fortunée. Très intelligente, elle a l'œil pour repérer les artistes de génie. Son fils est mort pendant la Grande Guerre, suivi de peu par son mari. Depuis, Evelyn a consacré toute sa vie à sa galerie. Elle achète beaucoup aux créateurs locaux, pour expositions et revente, et organise parfois des expositions consacrées à un unique artiste exceptionnellement talentueux. Il y a des centaines de tableaux répartis dans les deux niveaux de la galerie et quelques efforts ont été faits pour les classer par sujet ou par peintre.



Evelyn Mercer

Dans une des salles de l'étage est accrochée une œuvre particulièrement dérangeante : une cité émergeant des profondeurs de l'océan. C'est une scène de nuit, avec des nuages noirs roulant leurs formes sinistres au-dessus de bâtiments aux angles étranges, couverts de mousse. La vision de ce terrible paysage coûte 1/1D3 points de Santé mentale (un test réussi de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître R'lyeh). Le tableau n'est pas signé. Evelyn Mercer se souvient l'avoir acheté en 1925 à un artiste inconnu qui n'a séjourné que trois semaines en ville avant de repartir. Elle en demande 275 $, en raison de son pouvoir manifeste et de la qualité du travail.

La galerie finance également d'autres événements artistiques : lectures de poésies, récitals de musique, concerts, projections de films, séminaires de peinture (un grand succès auprès des touristes), pièces et ainsi de suite.

409

Boutique de curiosités de Neil

708 Harbor Street

Une large enseigne peinte à la main et accrochée au-dessus d'une maison privée légèrement décrépite promet des « Créatures étranges », d'« Anciennes reliques » et des « Mystères venus des quatre coins du monde ». Un coup à la porte fait venir le propriétaire, le fringant Neil Hazlitt, 64 ans, un petit homme souriant et bavard aux joues roses. Le prix d'entrée est de « seulement 15 cents… et j'vous en rends cinq à la sortie si z'êtes pas satisfaits ». À l'intérieur, Neil conduit ses visiteurs dans un périple à travers sa demeure, suçotant sans cesse une vieille pipe en argile. Sa collection la plus simple va des dessins de monstres marins et de merveilles comme le Sphinx de Gizeh, aux photos de phénomènes humains, de trains et de bateaux accidentés, en passant par une série de reptiles, d'oiseaux, d'insectes et de petits mammifères naturalisés. Beaucoup sont difformes, ont deux têtes, etc. Figurent également parmi tout cela des objets primitifs intéressants, mais peu spectaculaires venus d'Afrique, d'Australie, de Polynésie et d'Orient. La visite est égayée par le bavardage ininterrompu de Neil à propos de son musée. Les visiteurs auront honnêtement envie de se faire rembourser devant cette collection somme toute assez banale.

Si quelqu'un se déclare déçu, Neil a une ultime proposition à lui faire : si les derniers objets exposés ne le lui font pas changer d'avis, Neil lui rendra 10



Neil Hazlit



cents au lieu de cinq. Il le mène alors dans une petite pièce obscure, où il lui montre d'abord le corps desséché d'une étrange créature selon lui capturée par un pêcheur local (aujourd'hui disparu) près de l'extrémité nord du récif Jersey. La chose, d'à peu près la taille d'un chat, est fixée au mur par plusieurs clous. Elle semble en partie poisson, en partie sauterelle, en partie lézard, en partie coq et en partie indéfinissable. Elle paraît néanmoins authentique et ne comporte aucune trace de couture ou d'assemblages. La seconde « bizarrerie » est une petite créature à la fois ver, araignée et asticot (une larve d'Eihort) flottant dans un bocal plein de liquide. Hazlitt affirme qu'elle a été découverte dans Independence Square, à Arkham.

Sa dernière trouvaille vient également d'Arkham, où elle a été attrapée par un égoutier de ses amis : dans un bocal rempli d'alcool se trouve une créature humanoïde grise d'une trentaine de centimètres de haut, couverte de verrues, avec des ventouses aux doigts et aux orteils et des traits à l'expression maléfique. Hazlitt ne le sait pas, mais si ce spécimen est un jour retiré de son alcool, il deviendra invisible à quiconque ne sera pas ivre. Chacune de ses trois dernières pièces coûte 0/1 point de Santé mentale. Si l'un des tests est raté, Hazlitt ricanera, ravi, et refusera de rembourser qui que ce soit.

410

Maisons et bungalows à louer

Le long de Putnam Street et Beacon Road (seuls quelques emplacements figurent sur la carte)

Beaucoup d'autres maisons à louer, plus grandes, se trouvent sur le front de mer, dans Harbor Street. D'autres, de dimensions plus modestes, sont situées dans les pâtés de maisons le long d'Ocean Drive. Ces bâtiments, nettement plus récents que leurs voisins de l'ouest et du nord-ouest, ont été construits pour tirer profit du tourisme, toujours en expansion. On trouve aussi bien des bungalows de plain-pied avec une ou deux chambres que des maisons plus grandes et plus attrayantes, pourvues d'un étage, d'un patio et d'une terrasse. Presque toutes sont meublées. Les loyers vont de 95 $ par mois pour le plus petit bungalow (une chambre, une cuisine, une salle de bains, un salon/salle de séjour) à 300 $ par mois pour un des quasi-manoirs du front de mer. Stephen Cabot, Martin Cabot, John Pickering et Norton Fisher possèdent la majorité de ces constructions.

411

Cimetière d'Underwood Park

501 Holt Street

Le plus récent des cimetières de Kingsport remonte aux années 1850. Il n'est pas clôturé, mais le tailleur de pierres tombales/surveillant/préposé à l'entretien, George Cotton, veille à sa bonne tenue. Le vieux George vit tout près et s'occupe très bien des lieux.

Là encore, il n'y a pas de goules. Même ces créatures répugnantes redoutent les présences mauvaises convoquées par l'ancien culte de Kingsport qui hantent encore les tunnels sous la ville portuaire.

412

Club nautique Stratton

1 Beacon Road

Le Club nautique Stratton est situé sur une étroite route latérale qui part de Beacon Road. C'est un énorme manoir de style néo-gothique dressé sur la colline qui domine le port. Une marina privée, au pied de l'élévation, abrite les yachts et autres bateaux de plaisance des membres. Le club possède plusieurs salles à manger et salons opulents, ainsi qu'une grande véranda vitrée qui fait face au port et qui couvre toute la longueur du bâtiment. L'approvisionnement en alcool du bar est assuré par un arrangement avec Jonas Rigg, de la taverne Rope & Anchor.

La plupart des adhérents de ce country club sont de riches habitants de Kingsport, ainsi qu'un certain nombre d'éléments de la bonne société d'Arkham. Cette coterie organise fréquemment des courses, dont la régate Pickering, un gala qui se tient tous les ans le premier dimanche de juillet. Les membres du club qui ne naviguent pas (et ils sont nombreux) discutent, jouent aux cartes, boivent, font des affaires, etc. Des bals privés ont lieu tout au long de l'année pour fêter divers événements.

Il n'est pas facile d'entrer au Stratton. Les candidats doivent être parrainés par un adhérent et sont interrogés par la très sévère Commission des Admissions. Devenir membre nécessite un test réussi de Crédit ou Persuasion. Un test réussi d'Histoire ou de Parler une autre langue, ou encore une parenté avec une famille importante de Nouvelle-Angleterre, peut aider à impressionner les examinateurs les plus arrogants de la commission. Il en coûte 75 $ par an pour être membre, plus 60 $ pour l'apontage du bateau s'il est gardé à la marina. Les adhérents reçoivent un dé bonus à leur test de Crédit lorsqu'ils font des affaires à Kingsport ou à Arkham. Ils peuvent également discuter avec des navigateurs de Kingsport, ce qui leur donnera peut-être une chance d'apprendre à naviguer et de gagner la compétence Pilotage (Bateaux). Notez que la commission de surveillance du club s'occupera rapidement et efficacement des membres qui se comporteraient de manière incorrecte.

D'une façon générale, le club nautique réunit les négociants les plus riches et les habitants importants des classes aisées de la ville. Les commerçants d'Harborside ou de Hill Town ne sont pas le genre de personnes jugées « souhaitables ». Ceux de Downtown, du West Side ou de South Shore restent des candidats beaucoup plus probables.

413

Poste des garde-côtes

Au nord-est de Beacon Road

Le petit poste des garde-côtes de Kingsport se trouve juste sur le port. Le bâtiment est une longue structure

rectangulaire en retrait par rapport au rivage, à un seul niveau à l'exception de la petite tour d'observation située sur le toit. Un mât supportant une antenne se dresse à près de 10 mètres de hauteur. Une véranda court le long des côtés nord et ouest du bâtiment. Elle est reliée à un hangar à bateaux et à un quai par un petit escalier. Le hangar contient divers équipements de sauvetage comme des lance-harpons, des aussières, des bouées, des pistolets lance-fusées, des gilets de sauvetage, des canots de sauvetage et les deux vedettes à moteur du poste. Le Martha, un sloop à moteur de 14 mètres, est amarré devant le quai.

Le bâtiment principal contient une salle d'accueil, la pièce du radio, des salles des archives et de stockage, un dortoir suffisamment grand pour une douzaine d'hommes et les bureaux des officiers.



Formée en 1915 par la fusion d'une partie des douanes et de l'US Lifesaving Service, la force des garde-côtes est sous l'autorité du Département du Trésor en temps de paix et sous celle de la Marine en temps de guerre. Les tâches habituelles de ses membres comprennent l'enlèvement ou la destruction des épaves et autres obstacles à la navigation, le maintien des lois maritimes (ce qui inclut la chasse aux contrebandiers et trafiquants), la protection de la propriété et, surtout, le sauvetage en mer. Les garde-côtes de Kingsport patrouillent régulièrement sur la côte, même par le plus mauvais temps, et mènent des recherches intensives lorsque c'est nécessaire. Ce poste est en contact constant avec les postes plus importants de Boston et de Gloucester et avec leurs navires de surveillance.

Citons parmi le personnel : le capitaine de corvette Charles Maddern, le lieutenant Daniel Barkley, le premier maître Warren Hayes et le matelot de 1re classe Henry Koch. Deux douzaines d'hommes supplémentaires sont assignés à ce poste, pour la plupart des résidents de Kingsport (des détails sur le poste des garde-côtes et son personnel figurent dans le scénario « Les eaux de la perdition »).

Port de Plaisance

Le long de la rive sud, de Blake's Creek à Putnam Street

Contrairement aux quais des pêcheurs, ceux-ci abritent des bateaux de plaisance de tous les types et de toutes les tailles. La plupart appartiennent aux plus fortunés de Kingsport ou à des vacanciers. Beaucoup de propriétaires locaux louent les leurs pendant les mois d'été. Il y a habituellement des panneaux sur les docks informant que ces navires sont à louer pour 10 à 25 $ par jour, sans pilote. Si un pilote est nécessaire, ajoutez 5 à 10 $ (une caution d'un montant égal à une journée de location est presque toujours demandée. Elle est rendue au retour du bateau). Les prix les moins élevés indiquent de petites embarcations (quatre places), les plus élevés de gros bateaux à voile, sloops ou petits yachts (jusqu'à dix personnes). Les propriétaires des bateaux à louer sont habituellement heureux d'apprendre à naviguer à qui en fait la demande, à des prix similaires à ceux indiqués plus haut. Un jour de leçon donne à l'apprenti-marin une compétence de base de 2D20 %. Chaque jour supplémentaire ajoute 1D3 % à sa compétence Pilotage (Bateaux) à hauteur de 50 %.

NOUVELLE ARME

Pistolet de détresse

Le modèle plus courant est la version Remington de 1915. Elle est disponible dans les surplus militaires et sert souvent aux pêcheurs, plaisanciers, garde-côtes et autres marins. Le pistolet de détresse s'ouvre en deux pour accueillir une unique cartouche, mais il peut également tirer des munitions de fusil à pompe de calibre 10 à la place des fusées de signalisation. Ces dernières éclairent une zone d'un peu moins de 200 mètres pendant 1D3+1 minutes et peuvent monter jusqu'à une hauteur d'environ 100 mètres. Le pistolet coûte 20 $, une cartouche de fusil à pompe 4 cents et une fusée 50 cents. L'utiliser comme arme requiert l'emploi de la compétence Combat à distance (Armes de poing).



Une variante du pistolet lance-fusées est le M-12 « Billy », breveté en 1925 par les Laboratoires fédéraux de Pittsburgh, en Pennsylvanie. En plus des fusées et des cartouches de fusil à pompe, il peut tirer des cartouches de gaz lacrymogène M -12. Utilisé comme matraque, il peut faire 1D6 points de dégâts.

Munitions de fusil à pompe : Un tir tous les 2 rounds, 4D6+2/1D8 de dégâts à 1,5/3 mètres, dysfonctionnement sur 00.

Fusée : Un tir tous les deux rounds, 1D10+2 de dégâts dans un rayon de 3 mètres, dysfonctionnement sur 96-00. Peut mettre le feu aux matériaux inflammables.

Downtown

Il n'est pas vraiment étonnant que le quartier commerçant de Kingsport soit aussi le plus fréquenté de la ville. Bien qu'il soit assez plat, le terrain au pied de Central Hill est encore relativement élevé, et une autre colline plus petite forme le cœur du pâté de maisons au sud des bureaux de la chambre de commerce (514).

Il y a peu de résidences à Downtown, essentiellement des pensions de famille ou des appartements situés au-dessus des boutiques. Toutefois, de temps en temps, on peut voir une maison privée entourée de commerces (512). Les habitations deviennent de plus en plus nombreuses au fur et à mesure que l'on s'éloigne du cœur du quartier, particulièrement vers le sud et l'ouest. La circulation est évidemment dense dans cette zone. Ceci, joint au fait que les rues y sont étroites et tortueuses, le transforme en un endroit bondé et animé en semaine. Les week-ends sont un peu plus calmes.

La majorité des bâtiments de Downtown est en briques, avec des magasins au rez-de-chaussée. Ils datent du siècle dernier. Les quelques immeubles d'habitation sont généralement d'un style victorien modeste. On peut également trouver quelques maisons plus anciennes, dont le 403 Green Lane qui remonte au milieu du XVIIe siècle.

Les rues de Downtown sont plutôt étroites, à tel point qu'à certains endroits deux voitures peuvent à peine passer. Il n'y a donc évidemment pas de places de stationnement dans cette

5: Downtown





zone, au grand dam de nombreux commerçants. Si les allées et cours sont nombreuses, elles sont en général trop étroites pour être empruntées sûrement par des voitures ou camions de livraison. Autre point noir : l'absence de trottoirs dans la majeure partie du quartier. Les bâtiments et demeures ont été édifiés directement au bord de la route. Dans certains cas, le propriétaire doit faire attention en ouvrant sa porte d'entrée, sous peine de la faire arracher par des véhicules motorisés circulant à cet endroit. Malgré ces défauts, les rues sont bien pavées et éclairées par des réverbères.



501

Dennehy's

305 Caldecott Street

Le snack-bar Dennehy's est un lieu prisé pour un déjeuner à Downtown. Sean Dennehy est le propriétaire et tenancier de ce petit diner souvent bondé spécialisé dans les repas simples : soupes, poulet, purées, ragoûts, etc. Un bon repas coûte entre 25 et 50 cents.

502

Bureau du Kingsport Chronicle

704 Howard Street

En 1829, l'industriel Kirby Spencer a fondé le premier et seul journal de la ville. Graham Blaine, le premier rédacteur en chef, le lui a ensuite acheté, et il en resta propriétaire jusqu'à sa mort. Depuis, plusieurs propriétaires se sont succédé. En dépit de tout cela, le Chronicle est resté le petit bihebdomadaire qu'il a toujours été.

Aujourd'hui, Stanley Carter, un résident de la ville, en est le rédacteur en chef. Le propriétaire et éditeur est le vieux Jabez Pickering, un ancien kingsportais qui vit à présent à Boston pour se rapprocher d'affaires plus importantes. Son départ a soulevé une vague d'agacement de la part des résidents de Kingsport, qui trouvent malvenu que quelqu'un qui n'est pas de la ville ait le contrôle de leur journal.

Pickering n'est pas toujours d'accord avec Carter, mais le vieil homme le laisse de temps en temps publier un éditorial qui ne correspond pas à son opinion politique assez tranchée. En tout état de cause, Carter et son patron s'entendent bien. Le rédacteur en chef accepte de bonnes grâces les candidatures des nombreux pigistes semi-professionnels d'Arkham, de Boston ou de Kingsport. À la discrétion du Gardien, un investigateur peut trouver un emploi auprès de Carter en tant qu'apprenti dont les tâches vont du ménage à l'opération des presses en passant par la rédaction d'articles. Ces postes sont actuellement gérés par Carter lui-même, et il sera heureux de recevoir un coup de main.

Le Kingsport Chronicle, un journal de quatre pages pour deux cents, est distribué dans les rues à partir de 17 heures le mercredi et le samedi. Sa ligne éditoriale est plutôt conservatrice et relate principalement les actualités locales, ainsi que quelques faits divers en provenance d'Arkham et d'autres lieux de la Vallée du Miskatonic. Carter préfère publier des articles et éditoriaux dont la teneur est proche des lecteurs. Le journal comprend quelques publicités locales, avis de naissances et de décès, rapports de la police et des pompiers, mais pas de bandes dessinées. De temps à autre, des articles importants ont nécessité une édition spéciale d'une page, mais le fait est assez rare (la dernière en date concernait l'entrée des États-Unis dans la Grande Guerre).

Les bureaux du Chronicle sont officiellement ouverts de 9 heures à 17 heures, mais Carter s'y trouve généralement 1D4 heures avant et après. Un visiteur qui s'y rend doit faire un test de Chance pour que le rédacteur en chef, toujours en déplacement, se trouve dans son bureau. Une collection complète du Chronicle allant de 1829 à la veille, ainsi qu'une presse à imprimer archaïque, sont stockées à la cave. Carter est toujours d'accord pour laisser quelqu'un lire ces archives, mais il a 15 % de chance de devoir quitter (et donc fermer) son bureau.

Stanley Carter est un homme en mouvement et stress perpétuels, aux cheveux grisonnants, de taille et corpulence moyennes. Il porte des lunettes pince-nez et un stylo est presque toujours posé sur son oreille. Il réfléchit le plus souvent à la prochaine édition du journal, ce qui le rend distrait pendant une conversation. Il sait beaucoup de choses sur Kingsport et la Vallée du Miskatonic, mais ses connaissances ne remontent pas à beaucoup plus d'un siècle.

503

Première banque maritime de Kingsport

405 Caldecott Street

Cette institution du début du XIX[e] siècle accueille les nouvelles entreprises et les acquéreurs immobiliers avec des taux de crédit compétitifs. La banque est plutôt permissive quant à une extension de l'accord de paiement envers les clients qui essaient sans succès de respecter les délais de remboursement. L'établissement ne propose pas que des comptes d'épargne, des comptes chèques sont également disponibles. La probabilité de se voir accorder un type de crédit particulier se décline comme suit : automobile 25 %, personnel 10 %, commercial 35 %, immobilier 35 %. La banque est ouverte du lundi au vendredi de 10 heures à 15 heures.

Obtenir un prêt à Kingsport

Les taux d'intérêt sont de 1D3+2 % par an, et un prêt peut être accordé pour une automobile, à titre personnel, en vue d'un achat immobilier ou pour des raisons commerciales. Une caution est toujours requise. Le plafond du prêt est défini comme suit : automobile, pas plus de 30 % du revenu annuel de l'investigateur ; personnel, pas plus de 25 % du revenu annuel ; immobilier, pas plus de 50 % de la valeur estimée de la propriété ; commercial, à la discrétion de l'établissement de crédit ou 50 % de la valeur de la garantie.

Ajoutez la probabilité concernant un type de crédit à la compétence Crédit de l'emprunteur et appliquez les modificateurs appropriés (voir ci-après).

Faites ensuite un test sous ce score avec un D100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au total, alors le prêt est accordé. Dans ce cas, des prêts allant jusqu'à 1 000 $ sont versés sous un an, jusqu'à 4 000 $ sous deux ans et de plus de 4 000 $ sous trois ans.

Exemple : Joe joue un artiste. Il lance 1D6 et obtient 5, puis applique son modificateur de -2. Le résultat est donc 3, ce qui donne un Crédit temporaire (servant uniquement à obtenir un prêt) de 30 %. La campagne se déroule en 1923 ; selon le manuel du Gardien, son personnage démarre donc avec 6 000 $ d'économies.

Modificateur de prêt

Résidence : Un résident de Kingsport depuis deux ans ou moins, -25 % ; résident depuis toujours, +25 %.

Propriétés : Propriétaire d'une maison, +15 % ; d'une maison et d'une propriété, +40 %.

Dépenses courantes : Dépense 25 % ou moins de son revenu dans le gîte et le couvert, +15 % ; de 26 % à 35 %, +5 % ; de 36 % à 50 %, -15 % ; plus de 50 %, -30 %.

Emploi actuel : En poste depuis moins de deux ans, -10 % ; depuis plus de cinq ans au même poste, +15 %.

Revenu annuel : Diviser le revenu annuel par 1 000 (arrondi à l'inférieur) et multiplier par 2 : ajouter le résultat en pourcentage au score.

Épargne : Idem que le revenu annuel (voir ci-dessus).

État civil : Marié(e), +10 % ; homme célibataire, +0 %, femme célibataire, -15 %.

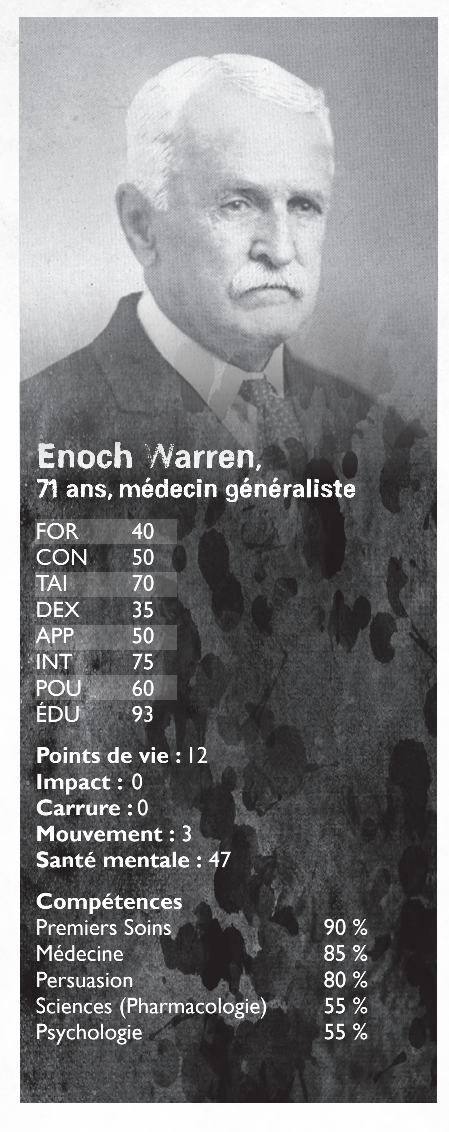
Cosignataire : Doit être une personne résidant à Kingsport depuis toujours ou un citoyen influent d'Arkham ou de Boston. Ajouter la compétence Crédit du cosignataire au résultat final.

504

Moreno's

512 Main Street

Petite boutique de vêtements pour homme abordable proposant des costumes, chemises, cravates et chaussures de qualité moyenne. Les costumes peuvent être retouchés sur demande auprès de Robert Carlton (202). Détenue par Bob Drake, 32 ans.



Enoch Warren,
71 ans, médecin généraliste

FOR	40
CON	50
TAI	70
DEX	35
APP	50
INT	75
POU	60
ÉDU	93

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 3
Santé mentale : 47

Compétences

Premiers Soins	90 %
Médecine	85 %
Persuasion	80 %
Sciences (Pharmacologie)	55 %
Psychologie	55 %

505

Meubles de qualité Eric Olson

303 Green Lane

Un magasin de meubles tenu par Samuel Olson, 49 ans, le petit-fils du fondateur de la boutique Eric Olson.

506

Première église unitarienne de Kingsport

102 Lafayette Street

Dr Curtis Newman est à la tête de la congrégation unitarienne, une modeste église qui remonte aux années 1830. Elle dispose d'une bibliothèque impressionnante, mais pas d'ouvrages du Mythe.

507

Enoch Warren, médecin généraliste

809 Howard Street

De nombreux citoyens de Kingsport sont venus au monde grâce à Enoch Warren. Malheureusement, le vieux médecin commence à fatiguer et commettre des maladresses. Rien de grave n'a encore eu lieu, mais il est inévitable que quelqu'un finisse par pâtir d'une erreur de diagnostic. Le vieil Enoch continue de donner un coup de main à l'hôpital congréganiste, surtout auprès de ses propres patients. Son cabinet se compose d'une salle d'attente, d'un bureau pour son infirmière et réceptionniste Mabel Hawkins et de deux salles d'examen.

508

Richard Court, avocat

802 Howard Street

Cet avocat de 38 ans tient un cabinet modeste. Il est en bons termes avec le juge de Kingsport Norton Bedlow, mais moins avec celui d'Arkham, Keezar Randall. La famille de Court fait partie des plus anciennes de la ville. Il vit dans une impressionnante propriété du West Side, sur Clay's Lane.

509

Compétences :	
Baratin	65 %
Droit	80 %
Persuasion	75 %

Bijouterie Dumars

103 North Ward Street

Cette bijouterie aussi modeste que récente est détenue par le jeune Kevin Dumars, 28 ans, un natif de Boston. La boutique est protégée par une alarme stridente capable d'attirer la police sur les lieux en 2D3 minutes.

510

Pharmacie Smith

500 Caldecott Street

Gary Smith, un célibataire introverti de 41 ans, est le propriétaire de cette petite pharmacie où l'on trouve des médicaments sur ordonnance, des produits de toilette et cosmétiques et autres articles de ce genre.

511

Lady Quinn's

401 Main Street

Lady Quinn's est une boutique de prêt-à-porter pour femmes détenue par Lillian Turner, doyenne de l'une des familles les plus anciennes et riches de Kingsport. Le magasin se concentre sur une clientèle plus sensible à la mode que ne le font les autres établissements de la ville. La plupart de ses clients sont des touristes ou des amis personnels de Mme Turner.

512

La septième maison sur la gauche

403 Green Lane

Cette petite maison est nichée comme bien d'autres entre plusieurs entreprises et établissements de commerce. Elle serait l'une des maisons les plus anciennes de la ville et remonterait à avant 1650. Il n'y a pas de trottoir devant la porte, seulement une marche. L'étage déborde sur la rue et le toit pointu est particulièrement raide. Son occupante, Gladys Pickman, 89 ans, y vit depuis plus de 30 ans. Au fil des années, elle a reçu d'étranges visiteurs à de nombreuses occasions.

Si on lui pose poliment des questions sur ses visiteurs, Gladys raconte ses expériences en servant du thé et des petits gâteaux. Les étranges visiteurs prétendaient être les anciens occupants de la maison ou des personnes de leur famille. À chaque fois, ils demandaient à visiter la bâtisse pour se remémorer des souvenirs. Gladys pense qu'en réalité, ils cherchaient quelque chose de précis, mais elle ne sait pas quoi. Quelque chose la dérangeait chez ces personnes, peut-être parce qu'ils parlaient de leur ancien foyer sans aucune émotion dans la voix. Jamais ils n'ont bu de thé ou mangé les biscuits de Gladys, et après être partis, elle ne les a jamais revus. Le dernier en date était un vieil homme du nom d'Israël Soames, qui vit quelque part à Central Hill.

Si les investigateurs demandent à Gladys s'ils peuvent fouiller la maison, elle n'accepte que si l'un des investigateurs réussit un test de Baratin ou de Persuasion. Un investigateur qui fait une recherche doit réussir un test majeur de Trouver Objet Caché pour découvrir un livre soigneusement caché. L'investigateur ayant la Chance la plus basse trouve un ouvrage en latin intitulé Ceux de l'extérieur (+2 % en lecture initiale et +6% pour l'étude complète en Mythe de Cthulhu, — 1D8+1 points de Santé mentale). Cet ouvrage traite des Dieux Extérieurs et contient des références à Azathoth, Tulzscha, les rejetons d'Azathoth et à d'autres créatures cosmiques épouvantables.

D'autres investigateurs qui réussissent ce test peuvent trouver l'un de trois grimoires rédigés en latin ou anglais (50 % de chance). Chacun ajoute 1D3-1 points à la compétence Mythe de Cthulhu, ajoute 1D4 points à la compétence Occultisme et retranche 1D4 points de Santé mentale. Chaque ouvrage contient un sort au choix du Gardien.


Gladys Pickman

Gladys est sincère lorsqu'elle dit ne pas savoir d'où viennent ces livres et laisse les investigateurs les emprunter s'ils réussissent un test de Baratin ou Persuasion… et promettent de revenir la voir. Cette maison appartenait à l'origine à un puissant membre du culte de Kingsport. Évidemment, les visiteurs le savaient, voire étaient eux-mêmes des sectateurs immortels (lire « Le Festival » de H.P. Lovecraft pour de plus amples détails).

513

Boulangerie hollandaise Van Hessen

402 Main Street

Une vieille entreprise familiale de Kingsport qui confectionne des gâteaux, pâtisseries, tartes, pains et autres produits frais du jour.

514

Chambre de commerce de Kingsport

402 Green Lane

La chambre de commerce de Kingsport est une organisation d'entrepreneurs locaux qui ont joint leur force pour promouvoir les intérêts financiers de la ville. Leur principal objectif est l'engagement dans le tourisme, le commerce et les nouvelles industries. La chambre fournit également aux nouveaux venus des informations sur les hébergements, restaurants et autres services et entreprises locaux. Une copie de la brochure touristique de la chambre de commerce est disponible au chapitre Aides de jeu.

Les investigateurs propriétaires d'un commerce à Kingsport peuvent verser 40 $ par an pour devenir membres. Le cas échéant, ils bénéficient d'un dé bonus à leur compétence Crédit. Chaque mois, il y a 15 % de chance que le comité demande au membre d'animer un événement de charité ou de réaliser un service d'utilité publique de ce genre. Manquer à ses obligations supprime le bonus au Crédit.

Martin Cabot, 39 ans, est le directeur de la chambre de commerce, mais également de l'une des familles les plus anciennes de Kingsport, ce qu'il ne manque pas de rappeler par son ego démesuré. Dès qu'il en a l'occasion, il essaye de convaincre les nouveaux venus d'acheter ou de louer l'un des logements détenus par lui-même ou son père. Ce dernier est l'ancien maire, le capitaine Stephen Cabot.

515

Bureau de la compagnie de téléphone de Kingsport

902 Howard Street

C'est ici que les kingsportais payent leurs factures et cherchent de nouveaux services. C'est également là que opératrices transfèrent les appels. L'une d'elles, la vieille fille de 49 ans Andrea Gannon, a la désagréable habitude d'écouter les appels. Encore plus déplaisant, elle répète à l'envi les potins les plus croustillants qu'elle entend. Les investigateurs peuvent en tirer profit, mais également en pâtir, car ils peuvent l'interroger à propos d'appels suspects que d'autres personnes auraient passé tout en restant eux-mêmes discrets quant à la teneur de leurs propos au téléphone.

516

Bureau de poste

304 Lee Street

Les guichets et boîtes aux lettres dans le hall sont ouverts du lundi au vendredi de 9 heures à 17 heures. Le bureau de poste est fermé le samedi, le dimanche, le jour du Nouvel An, le 4 juillet et le jour de Noël. Will Phelps, 54 ans, est le responsable du bureau.

517

Bibliothèque municipale de Kingsport

906 Howard Street

Ce bâtiment plutôt petit comporte un étage, mais pas de sous-sol et n'est guère impressionnant. La vieille bibliothécaire, Letitia Comstock, est austère et méticuleuse, mais serviable si nécessaire. Elle se méfie des enfants présents dans la bibliothèque au point d'en être presque paranoïaque (« Ce morveux n'est là que pour voler des ouvrages ! »).



Parmi les œuvres les plus intéressantes de la bibliothèque, les investigateurs pourront trouver des versions des Écrits de Ponape, du Culte des Sorcières en Europe occidentale de la Dre Margaret Murray et du Peuple du monolithe, un recueil de poésies décadentes de Justin Geoffrey.

À noter également, une collection impressionnante de Cotton Mather, Jonathan Edwards et autres chefs religieux des débuts de l'existence de la Nouvelle-Angleterre.

518

Quincaillerie Braxton

205 North Ward Street

Cette petite boutique vend essentiellement des outils, de la peinture, de la visserie, des sacs de ciment et autres accessoires. On n'y trouve pas de dynamite ou d'amorces, mais Braxton propose des munitions pour les armes à feu de calibres les plus courants, ainsi que des permis de chasse et de pêche. Le responsable est Eli Coyne, 33 ans.

519

Commissariat de police et caserne de pompiers de Kingsport

601 Turner Street

Le bâtiment accueille les deux services municipaux voués à la protection de la ville. Les deux tiers nord de l'édifice appartiennent aux services de police, tandis que les pompiers se contentent du tiers restant, où est garé leur camion. La prison de la ville (trois cellules) se trouve au sous-sol du commissariat, sous les archives et les bureaux. La caserne de pompiers se compose d'un dortoir au premier étage, directement au-dessus du seul équipement de la ville : un camion avec lance à incendie. Un mât de cuivre relie les deux étages.

LA CASERNE DE POMPIERS

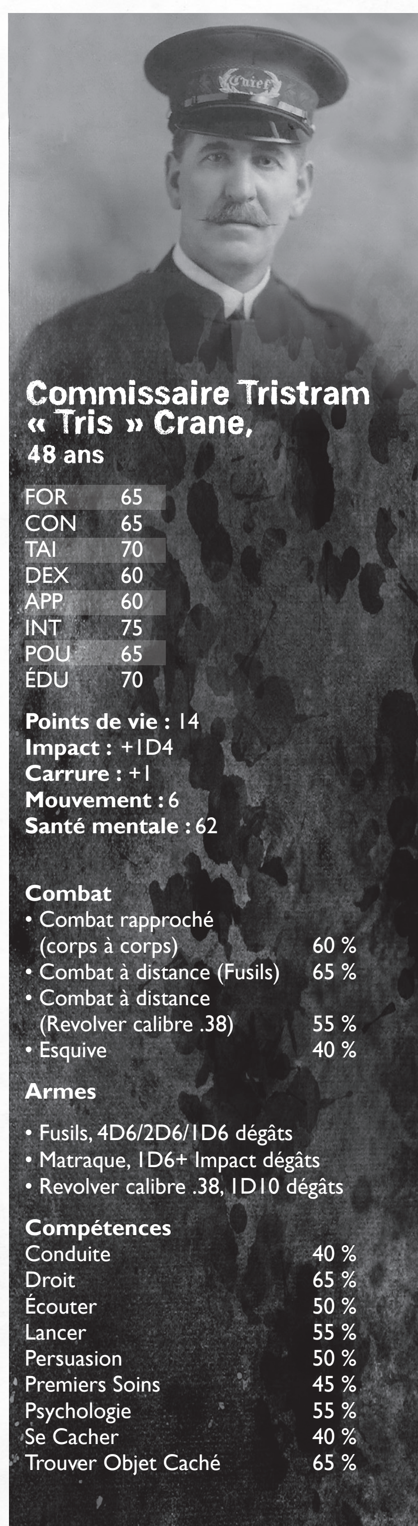
L'effectif des pompiers se compose d'un chef, de six sapeurs-pompiers et de nombreux volontaires. La compagnie de Kingsport est souvent appelée vers les villes aux alentours pour éteindre les incendies les plus importants, et les communautés concernées font de même en retour. Le chef des pompiers est Nolan « Smoke » Paxson, un vétéran de 54 ans à la barbe et aux cheveux poivre et sel.

LE POSTE DE POLICE

La force de police est composée de quatre hommes à temps complet : le commissaire Tristram Crane, le capitaine James Blair et les agents Stephen Lord et Otis White. Une demi-douzaine d'agents à temps partiel complète l'effectif. Deux voitures sont garées au poste, mais elles ne sont utilisées qu'occasionnellement en raison de la taille réduite de la ville et de l'étroitesse des rues. La plupart du temps, les agents se déplacent à vélo ou à pied. Ils travaillent seuls, mais font fréquemment leur rapport en utilisant des cabines de police situées un peu partout dans Kingsport. Ils portent également un sifflet servant à appeler d'autres agents ou lancer une alerte. Le commissaire Crane laisse ses agents choisir leur propre arme de poing pour qu'ils l'utilisent au mieux de leurs capacités. La plupart ont opté pour des revolvers de calibre .38 ou .45. Une armoire verrouillée dans le bureau du commissaire contient une demi-douzaine de fusils à pompe à utiliser en cas d'extrême urgence.

LE COMMISSAIRE DE POLICE TRISTRAM « TRIS » CRANE

Crane est marié et a trois enfants. Il vit dans une maison de la classe moyenne au Hollow. Tris est mesuré quand il parle, mais il sait être autoritaire si le besoin se fait sentir. C'est un



Commissaire Tristram « Tris » Crane, 48 ans

FOR	65
CON	65
TAI	70
DEX	60
APP	60
INT	75
POU	65
ÉDU	70

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé mentale : 62

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 60 %
- Combat à distance (Fusils) 65 %
- Combat à distance (Revolver calibre .38) 55 %
- Esquive 40 %

Armes
- Fusils, 4D6/2D6/1D6 dégâts
- Matraque, 1D6+ Impact dégâts
- Revolver calibre .38, 1D10 dégâts

Compétences

Conduite	40 %
Droit	65 %
Écouter	50 %
Lancer	55 %
Persuasion	50 %
Premiers Soins	45 %
Psychologie	55 %
Se Cacher	40 %
Trouver Objet Caché	65 %

homme honnête et dévoué au respect de la loi, capable d'indulgence envers des délits comme l'ivresse sur la voie publique ou les troubles de voisinage. Il n'ignore rien de ce qu'il se passe dans les tavernes de Harborside et de Hill Town, mais préfère fermer les yeux.

CAPITAINE JAMES BLAIR

Obèse, pâle et gras, Jim Blair est régulièrement la cible de moqueries des gamins qui le surnomment « Gros Blair », voire pire. C'est un célibataire qui est généralement d'humeur désagréable. Jaloux de Tris Crane, il estime qu'il ferait un meilleur commissaire. On le trouve généralement dans les cafés, boutiques et snack-bars de la ville à consommer des cafés et des doughnuts en râlant.

Capitaine James Blair,
42 ans, désagréable râleur

FOR	55
CON	50
TAI	75
DEX	40
APP	45
INT	65
POU	55
ÉDU	55

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé mentale : 51

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 65 %
- Combat à distance (Fusils) 50 %
- Combat à distance (Revolver calibre .45) 45 %
- Esquive 45 %

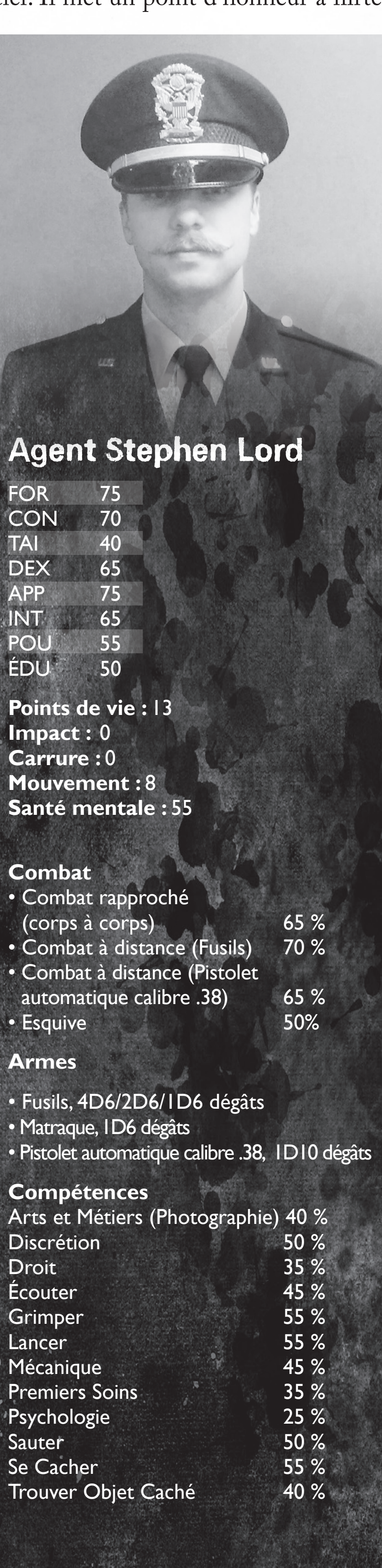
Armes
- Fusils, 4D6/2D6/1D6 dégâts
- Matraque, 1D6+ Impact dégâts
- Revolver calibre .45, 1D10 +2 dégâts

Compétences

Baratin	50 %
Conduite	40 %
Droit	25 %
Écouter	35 %
Trouver Objet Caché	40 %

AGENT STEPHEN LORD

Souriant, athlétique et beau, Steve Lord est le plus jeune de l'effectif policier. Il met un point d'honneur à flirter avec les dames dans toute la ville et c'est probablement le célibataire le plus courtisé de la ville. En revanche, ce n'est pas un coureur de jupons. Malgré sa petite taille, c'est un policier compétent et solide.



AGENT OTIS WHITE

L'agent Otis White est un lourdaud de 39 ans sans éducation, stupide et certainement le plus mauvais policier de la force. Toujours à moitié endormi, il fait à peine attention à ce qu'il se passe autour de lui lors de ses patrouilles.

520

Talbot Hall

607 Turner Street

Les bureaux administratifs de la mairie de Kingsport sont logés dans un impressionnant bâtiment à étage en briques datant de la fin du XIXe siècle. Cet édifice d'architecture gothique dispose d'une petite tour de deux étages assortie d'une horloge visible sur les quatre faces. À l'angle sud-est de la mairie se trouve une plaque en bronze commémorant l'héroïsme des kingsportais morts pendant la Grande Guerre.

Talbot Hall est ouvert du lundi au vendredi de 8 heures à midi, puis de 13 heures à 17 heures. Outre la salle des archives et les bureaux destinés aux employés et fonctionnaires peu influents, une grande salle de réunion est utilisée pour les séances du Conseil municipal et autres assemblées publiques. Les trois bureaux les plus importants sont décrits ci-après.

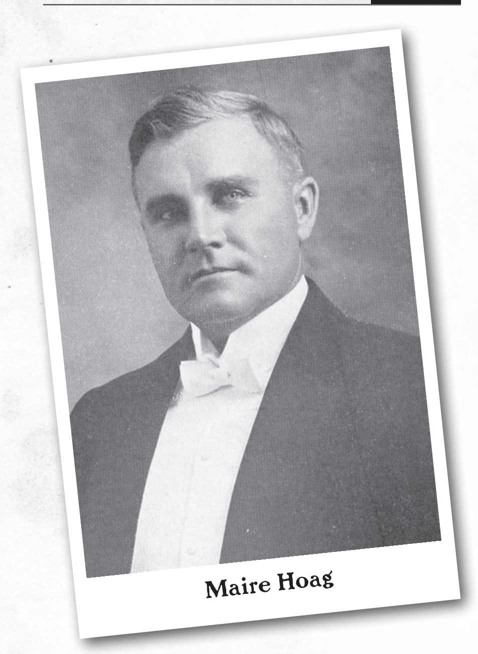
Bureau du maire : Âgé de 64 ans, John Jacob Hoag est le vieux maire de Kingsport. C'est un riche propriétaire qui fait partie d'une des plus anciennes familles de la ville. Hoag est dur, mais avenant. C'est un politicien charismatique qui a toujours les meilleurs intérêts généraux en tête. Il vit avec sa femme dans l'une des plus belles propriétés du West Side. Il est présent à son bureau environ 20 % du temps, mais n'a pas le temps de s'occuper de rapports exagérés concernant des troubles publics mineurs ou de stupides histoires de fantômes.

Bureau de l'administrateur : Ron Bascomb est l'homme qui fait avancer Kingsport et met en œuvre les idées du Conseil et du maire. Il a la quarantaine, commence à perdre ses cheveux et est toujours très occupé. Il est présent à son bureau 40 % du temps, mais ne peut

être contacté que sur un test de 30 % ou moins, et uniquement pour parler de sujets importants.

Bureau de la secrétaire : Wanda Drake, 43 ans, est la secrétaire de la mairie. Elle est mariée à Bob Drake, de chez Moreno's (504). C'est la personne à voir pour accéder aux archives municipales de toutes sortes, comme les actes de naissance et de décès, les permis de construire, les feuilles d'impôt ou les titres de propriété et leurs cessions. Si les documents recherchés sont accessibles au public, Wanda se fera un plaisir de les retrouver. Elle est également férue d'antiquités, et elle est prête à s'impliquer dans tout mystère que les investigateurs cherchent à percer.

Compétences :	
Bibliothèque	95 %
Histoire	55 %
Histoire de Kingsport	65 %


Maire Hoag

521

Nouveau parc municipal

301 Main Street

Plus petit que l'ancien parc municipal, le nouveau parc n'est qu'une pelouse de gazon traversée d'allées en briques. Quelques bancs de couleur verte sont disposés çà et là.

522

Kiosque à journaux McCarthy

304 Main Street

Ce kiosque vend des magazines, des journaux, du tabac et des sucreries. Son propriétaire, Wilson McCarthy, est un sympathique homme chauve de 55 ans.

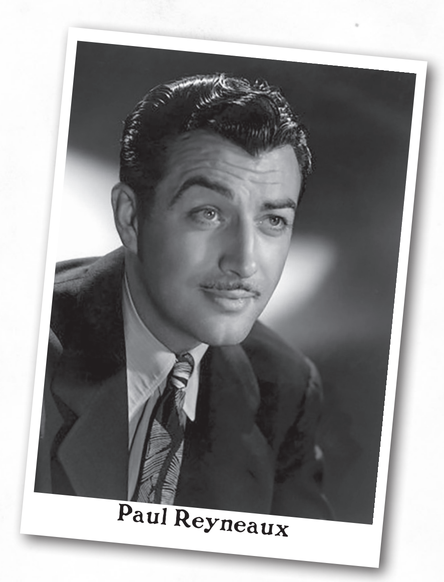
523

Boutique d'antiquités Reyneaux

665 Hall Street

Paul Reyneaux tient cette boutique encombrée d'articles. C'est un Français de 45 ans à la silhouette élancée, aux cheveux bruns plaqués en arrière et à la moustache fine. Ses prix sont élevés et les articles vont des meubles et équipements d'intérieur du XVIIe siècle à de la délicate vaisselle orientale en passant par des pendules anciennes finement ouvragées et autres antiquités de grande taille.

Rangé contre le mur d'une pièce encombrée, un grand miroir en pied


Paul Reyneaux

orné de curieuses pierres rouges et noires incrustées irrégulièrement dans son cadre attire l'attention. En l'examinant de plus près, un test réussi de Trouver Objet Caché permet de remarquer d'étranges lignes et symboles gravés sous la surface du verre. Un test réussi de Mythe de Cthulhu indique que cet objet renferme une sorte de sortilège de Portail. La destination vers laquelle ce Portail mène et les moyens nécessaires pour employer cet extraordinaire passage mobile sont laissés à la discrétion du Gardien. Évidemment, le miroir-portail ouvre de fantastiques possibilités d'aventures dans des mondes inconnus. Reyneaux vend cette pièce unique pour 250 $.

524

Livres neufs et d'occasion

308 North Ward Street

Cette boutique se trouve dans un grand bâtiment particulièrement laid. Jim Heath, un homme d'une trentaine d'années grand, élancé et avenant, aux cheveux noirs et bouclés, avec un penchant pour les cigarettes turques, est le propriétaire de la boutique. Il vit dans un petit appartement au-dessus du magasin. Il quitte la ville un week-end par mois pour renouveler son stock auprès d'autres boutiques situées tout le long de la côte du Massachusetts. Son magasin est sombre (Heath fournit généralement des chandelles à ses clients), poussiéreux et encombré. Les étagères et tables sont chargées de livres ouverts, mais encore plus d'ouvrages sont entreposés dans des cartons stockés sous les tables.

Malheureusement, les livres de Heath sont si mal rangés que les tests de Bibliothèque sont réalisés à la moitié de leur valeur. La section Occultisme est rudimentaire au mieux, mais on peut y trouver deux minces volumes in-folio d'une édition pirate de 1865 des Révélations de Glaaki, dans une traduction anglaise. Chacun apporte 1D2 % en Mythe de Cthulhu, coûte 1D3 points de Santé mentale, renferme 1D2 sorts. Les références internes laissent à penser que ces deux tomes font partie d'une série de neuf.

La section poésie renferme un fin livret, Vision de Yaddith, d'Ariel Prescott. Publié en 1927 par Charnel House (Londres), il s'agit d'un recueil de poèmes étranges, dont quelques-uns sont inspirés par le Mythe,


Jim Heath

mais ne présentent que peu d'intérêt pour les investigateurs. Il ajoute 1 point en Mythe de Cthulhu, coûte 1 point de Santé mentale mais ne contient aucun sort. La plupart des ouvrages de Heath coûtent 2D10 x 1D10 cents par pièce.

525

Edison Electric

703 Turner Street

C'est ici que les clients payent leurs factures, demandent l'installation de l'électricité et formulent leurs réclamations.

6 : West Side



West Side

Le quartier connu sous le nom de West Side s'étend autour de la pente sud de Central Hill. Au sommet d'une colline plus petite se dresse un pâté de maisons, au sud du lycée (604). West Side est d'abord une zone résidentielle, bien qu'on y remarque quelques commerces et bâtiments publics dans Back Street. La plupart des maisons y ont été construites pour les classes moyenne ou aisée. Beaucoup des plus belles demeures de Kingsport se trouvent ici : de grands hôtels particuliers du début du XIX[e] siècle bâtis par des marchands et des capitaines bien avant la révolution industrielle. Nombre des plus anciennes habitations comprennent des éléments d'architecture classique tels que des colonnes, pignons, pilastres, etc. Les constructions postérieures sont de style victorien, avec des baies vitrées, des tasseaux et des toits de tuiles à motifs. Quelques-unes, à l'ouest, méritent le titre de propriété : on y voit des terrains entourés de murs, des grands jardins et vergers, des logements séparés pour les domestiques et ainsi de suite. C'est dans cette zone que vivent les plus vieilles fortunes de la ville.

West Side est relativement récent, et la plupart des rues y sont larges, pavées et éclairées par des réverbères. Certaines venelles du sud-ouest sont toutefois encore couvertes de briques ou de pavés. On ne trouve de trottoirs qu'à l'ouest de Back Street.

601

Gare routière et de trolleys, et bureaux de la Western Union

207 Howard Street

Ce vieux bâtiment est le terminus des cars qui font la navette avec Arkham, ainsi que des trolleys qui circulent en ville. Des télégrammes peuvent être envoyés depuis les bureaux de la Western Union.

Ligne de car vers Arkham : la route est cahoteuse, mais c'est le seul moyen de quitter la ville autrement qu'à pied, à vélo ou en voiture. Un aller simple pour Arkham coûte 25 cents et les départs ont lieu du lundi au samedi à 9h55, 12h15, 15h15 et 19h15. Le trajet dure moins de 20 minutes. Les cars en provenance d'Arkham arrivent à 9h35, 12h35, 15h35 et 19h35.

Trolleys locaux : ces voitures électriques suivent des rails posés sur la chaussée et sont alimentées par des

câbles électriques suspendus. Elles sont actives de 6 heures à 20 heures du lundi au samedi. Le ticket coûte 1 cent, plus 1 penny pour chaque quartier traversé. Un tram arrive à un arrêt toutes les 3D6 minutes.

Western Union : l'agence peut envoyer un télégramme aux États-Unis pour 3 cents, mais les tarifs à l'international coûtent cinq à six fois plus cher. Les télégrammes envoyés aux États-Unis arrivent généralement le même jour, tandis que ceux envoyés à l'international mettent plutôt un jour ou plus. Les télégrammes qui arrivent à Kingsport sont livrés par un cycliste.

602

École et collège Crawford

105 Pleasant Street

Les cours ont lieu de septembre à mai pour des enfants de 6 à 14 ans.

603

Kingsport Fuel & Coal

102 Division Street

Cette société détenue par l'Arkham Fuel & Coal Co. vend et livre du fioul et du charbon de chauffage aux entreprises et résidences dans tout Kingsport. Les bureaux sont ouverts de 9 heures à 17 heures du lundi au samedi.

604

Lycée de Kingsport

806 Summit Street

Le seul lycée de Kingsport accueille des adolescents de 14 à 18 ans de différentes origines, notamment des Irlandais, des Italiens et des Portugais. Avec une telle diversité du corps étudiant, le proviseur James Wheaton est la plupart du temps très occupé. Le nom de l'équipe de l'école est « les Mariners ». Les cours vont de septembre à mai.

605

Église congrégationiste de Kingsport

107 Tuttle Street

La congrégation de la plus vieille église de Kingsport remonte à 1639, année de la fondation de la ville. L'église actuellement utilisée a ouvert en 1856, lorsque la congrégation a abandonné l'édifice original qui tombait en ruine. Le nouveau bâtiment est impressionnant, mais pas autant que son prédécesseur, une grande structure d'architecture géorgienne.

La nouvelle église dispose de plusieurs cloches qui tintent toutes les demi-heures, en plus d'annoncer la messe



Révérend Ashton

dominicale dès 8 heures. La congrégation est menée par le révérend Noah Ashton, un homme souriant et cultivé de 49 ans.

Ce dernier est parfaitement au courant de la terrible usurpation de l'ancienne église congrégationiste. S'il est approché par un amateur d'histoire et non une commère en quête de scandale, il peut révéler certains éléments des rumeurs qui entourent cet événement. Ashton sait même que les archives datant d'avant l'année 1722 ont disparu parce qu'elles ont été saisies par les fonctionnaires municipaux (notamment le maire de l'époque, Eben Hall) en conséquence de la vague d'arrestations ayant eu lieu cette année. Le révérend soupçonne que c'est une obsession pour la chasse aux sorcières qui a donné lieu au coup de filet. Selon lui, plusieurs archives de valeur historique moisissent peut-être dans un grenier quelconque de la ville. Il se souvient qu'il y a sept ans, il a abordé le même sujet avec une jeune fille également intéressée. Si on lui montre un portrait d'Asenath Waite, il l'identifie comme la personne en question.

606

Loge maçonnique

Compétences :	
Culte de Kingsport	10 %
Histoire de Kingsport	65 %

602 Price Road

Ce petit bâtiment sans signe distinctif datant de la fin du XIXe siècle accueille la loge maçonnique de Kingsport. Les francs-maçons entretiennent une organisation fraternelle nimbée de secrets et rituels, bien qu'à cette époque ces derniers aient perdu la plupart de leur importance magique et spirituelle.

Le seul moyen de rejoindre la loge est d'y être invité, et devenir membre coûte 60 $ par an. Lucas Orne est le franc-maçon le plus influent de la ville. C'est un retraité mauvais et irritable de 76 ans qui prend mortellement au sérieux les cérémonies et serments de la loge. Malheureusement, seuls 15 % des commerçants de Kingsport sont francs-maçons et le dé bonus de 25% au test de Crédit octroyé par un salut maçonnique est rarement appliqué. Il n'aide pas non plus à obtenir de prêt.

607

John Neuberg, médecin généraliste

904 Back Street



Lucas Hornes

Contrairement à son collègue le docteur Warren (507), John Neuberg est à la fois jeune et très compétent. C'est un Juif de 29 ans qui vient d'arriver de New York et a ouvert son cabinet en mars, et sa patientèle évolue lentement. Il passe beaucoup de temps à l'hôpital congrégationiste pour améliorer ses faibles revenus. Sa petite maison sur Back Street lui sert également de bureau. Il dispose d'une minuscule salle d'attente (avec une réceptionniste à mi-temps) et d'une seule salle d'examen.

John Neuberg est séduisant, athlétique et particulièrement affable. Il sait que le Dr Warren est sénile, mais il manque trop de confiance en lui et il est trop courtois pour dire quoi que ce soit. C'est une personne plutôt solitaire et il apprécierait la compagnie des investigateurs… surtout s'ils rejoignent sa patientèle. Il sera ravi de donner son avis médical en cas de consultation. En revanche, le Dr Neuberg est quelqu'un de plutôt naïf et il ne cautionnera aucune illégalité sans un excellent motif.

608

Capitaine Stephen Cabot

1005 Summit Street

Le somptueux manoir des Cabot est la plus belle demeure de Kingsport. C'est une vaste propriété entourée d'un mur de pierre avec dépendance, garage et jardins topiaires. C'est là que réside le patriarche de l'une des familles les plus riches et puissantes de la ville.

Stephen Cabot, 69 ans, est le descendant du dernier des capitaines marchands qui ont réussi et un ancien maire de grande renommée. C'est lui qui a rapidement cultivé le commerce du tourisme à Kingsport en tant que maire, de 1906 à 1912. Le capitaine Cabot est un vieux loup de mer volubile qui aime généralement discuter, bien qu'un test de Baratin ou Persuasion soit nécessaire pour être introduit par ses habiles domestiques. Si un visiteur a une bonne raison de le rencontrer, Cabot peut se révéler être une riche source d'informations sur le passé, présent et éventuellement futur de Kingsport. Le capitaine Cabot en sait long sur les effroyables découvertes trouvées sous l'ancienne église congrégationiste lors de sa démolition en 1910 : les vers, os, tunnels et tout ce qui s'ensuivit. Si un invité se révèle être une personne cultivée et délicate, le capitaine le traite immédiatement en ami.

Cabot et son fils Martin sont propriétaires d'une bonne partie de la ville. En tant que directeur exécutif de la chambre de commerce, Martin fait de son mieux pour que leurs résidences soient occupées aussi régulièrement que possible. Le vieux Cabot n'a pas autant besoin de ce capital que son fils et lui laisse les rênes.

609

Auberge Shoremist

Compétences :	
Histoire	60 %
Histoire de Kingsport	60 %
Persuasion	90 %

105 Green Lane

Située juste à l'extérieur de Circle Court, cette demeure de deux étages de style fédéraliste est à présent une auberge détenue par Dave et Caroline Weeden, un couple joyeux d'une quarantaine d'années. Les chambres coûtent 6,5 $ par nuit, avec trois repas par jour inclus. L'auberge dispose de cinq chambres à chaque étage, et chacune contient un grand lit et une armoire. Chaque étage dispose d'une salle de bain avec baignoire partagée. Les repas sont composés d'un petit-déjeuner servi entre 7 et 8 heures, d'un déjeuner servi de midi à 13 heures et d'un bon dîner servi de 17 à 19 heures. Les horaires sont fixes et aucune exception n'est tolérée.

610

Circle Court

Au carrefour entre Back Street et Green Lane

Circle Court était auparavant l'une des premières rues pavées de la ville. Au centre de la place se trouve un petit rond-point sur lequel est fixée une grande plaque de bronze commémorant la Bataille du port de Kingsport pendant la Guerre d'indépendance et le rôle héroïque qu'a joué le jeune Argus Blaine.

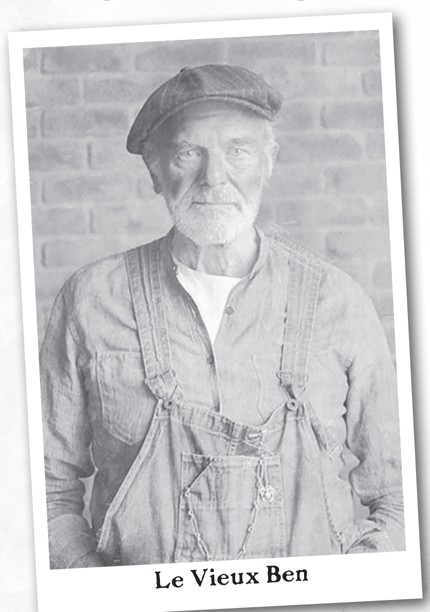
611

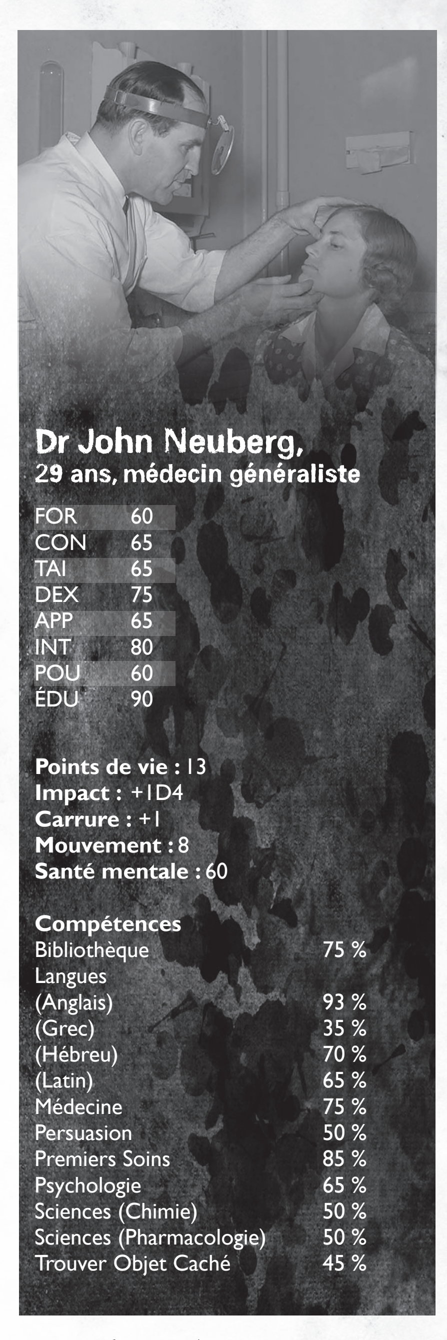
Market House

201 Green Lane

Avant d'être convertie en hospice en 1920, ce bâtiment était une belle demeure du XVIII[e] siècle. Elle accueille à présent deux ou trois douzaines de clochards et vagabonds, dont des marins et pêcheurs qui n'ont pas su s'en sortir. Les chambres coûtent 5 cents par nuit et sont généralement partagées avec au moins un locataire. Les repas coûtent le même prix et sont principalement constitués de soupes, gruaux et ragoûts servis avec du pain, du lait et du café.

L'un des habitués de Market House est le conteur Ben James, un vieux loup de mer grisonnant portant un calot de marin élimé. Ben est plutôt enveloppé, sa voix est rocailleuse et il boit énormément (quand il peut se payer sa boisson). Cet ancien marin a vu bien des choses étranges au cours de ses voyages vers l'orient et les mers du Sud. C'est un vieux loup de mer habile, qui


Le Vieux Ben



Dr John Neuberg,
29 ans, médecin généraliste

FOR	60
CON	65
TAI	65
DEX	75
APP	65
INT	80
POU	60
ÉDU	90

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 60

Compétences	
Bibliothèque	75 %
Langues	
(Anglais)	93 %
(Grec)	35 %
(Hébreu)	70 %
(Latin)	65 %
Médecine	75 %
Persuasion	50 %
Premiers Soins	85 %
Psychologie	65 %
Sciences (Chimie)	50 %
Sciences (Pharmacologie)	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

sait vendre ses histoires aux touristes sur le front de mer, dans les tavernes ou autre lieu où il peut trouver un public et à boire. Plus le montant qu'on lui donne est élevé, meilleure est l'histoire qu'il raconte. La plupart de ses récits sont imprégnés d'éléments surnaturels dont certains frisent le Mythe de Cthulhu. Le vieux Ben ne sait rien de précis, seulement des mystères eux-mêmes empreints de mystères… tous en rapport avec l'océan.

612

Compétences :	
Histoire	55 %
Histoire de Kingsport	35 %
Mythe de Cthulhu	5 %
Occultisme	15 %
Raconter des Histoires Effrayantes et Captivantes sur la Mer	95 %

Palais de Justice

106 Green Lane

Le palais de justice se trouve dans un modeste édifice en pierre de la fin du XIXe siècle de style néo-grec. Au-dessus des marches menant à l'entrée se trouve une grande horloge. Le palais de justice est ouvert de 10 heures à midi et de 13 heures à 16 heures du lundi au vendredi. Le bâtiment accueille quelques bureaux et salles d'archives contenant des comptes-rendus qui remontent au milieu du XVIIIe siècle.

Les tribunaux de Kingsport ne jugent que les petits délits. Les crimes les plus sérieux sont transférés aux tribunaux provinciaux de l'Essex, à Salem. Le juge municipal de Kingsport, Norton Bedlow, est un homme de 49 ans chauve, pâle et repoussant, à la voix douce et aux yeux noirs. Il est plutôt indulgent envers les touristes qui comparaissent devant lui. En revanche, les enfreintes sérieuses à l'ordre public ne bénéficient pas de cette clémence. Les locaux, qui comprennent également les habitants d'Arkham et de Martin's Beach, sont jugés sévèrement et Bedlow a la réputation d'être dur. Le pâle juge donne la chair de poule lorsqu'il préside son tribunal.

Les accusés démunis sont habituellement représentés par des avocats commis d'office en provenance d'Arkham. La ville de Kingsport est généralement représentée par Richard Court, un avocat apprécié de Bedlow.

613

Chez Julia, Salon de beauté

202 Green Lane

Cette petite boutique ombragée située juste à l'extérieur de Circle Court n'est ouverte que depuis deux ans, mais elle est déjà fréquentée par de nombreuses clientes parmi les plus respectables et chics de Kingsport. La propriétaire, Julia Glenn, 29 ans, est très séduisante, mais mariée à un homme particulièrement jaloux.

7: Hilltown



Hill Town

Bien qu'il eût reçu autrefois le nom prometteur de Prospect Hill, ce quartier est le moins attractif de Kingsport en raison de la puanteur et de la fumée qui s'échappent des usines proches et des bâtiments surpeuplés et sordides qui s'accumulent sur la colline. Hill Town, comme on l'appelle généralement, se compose de résidences et commerces de classe moyenne et inférieure (principalement des locations) et de quelques usines et services publics. Ses résidents font partie des classes sociales les moins favorisées de la ville : principalement des immigrants italiens et portugais, mais également certains des Yankees les plus pauvres. Les Italiens se sont rassemblés dans la zone située entre Wilkes et Holt Street délimitée au nord par Parson Street et s'étendant au sud par Clauson Road. Les Portugais résident principalement dans la zone comprise entre Tuttle, Lee, Parson et Jackson Street. La communauté artistique de Kingsport, nommée colonie d'artistes, se concentre au nord de la zone italienne.

La plupart des résidences de Hill Town sont des locations en briques du milieu du XIXe siècle dans un état allant du délabrement à la ruine. Certaines parties de la colonie d'artistes étaient autrefois des demeures respectables, mais ne sont plus maintenant que de vieilles bâtisses délabrées victimes de la négligence. Beaucoup des habitations à louer appartiennent à des familles

Fisher, Pickering et Turner, ce qui représente leur revenu principal. Bien que ces édifices fassent partie des plus récents de la ville, ils ont été érigés avec peu de moyens et accusent leur âge bien plus vite que d'autres bâtiments de la ville.

Les rues de Hill Town sont pavées et un peu plus larges que celles d'autres quartiers, mais en moins bon état. Bien qu'elle soit la partie la plus délabrée de la ville, cette zone bénéficie de nombreux trottoirs et réverbères. Même ses ruelles sont droites et plus avenantes que dans d'autres quartiers.

701

Château d'eau et station de pompage

West Jackson Street

C'est ici qu'a lieu l'approvisionnement en eau de Kingsport par un cours d'eau situé au sud-ouest de la ville. L'eau est filtrée et stockée dans le château d'eau, mais les carences sont fréquentes lorsque le pompage n'est pas assez rapide pour approvisionner toute la ville. Les ingénieurs de Kingsport espèrent pouvoir utiliser le futur réservoir d'Arkham pour compléter les maigres ressources. Le château d'eau mesure 15 mètres de haut et comprend des échelons métalliques sur l'un des piliers qui permettent d'accéder à une plateforme, depuis laquelle il est possible de grimper au sommet par une échelle.

702

Alan Zevin, serrurier

804 Tuttle Street

Cela fait quelques années qu'Alan Zevin habite à Kingsport. Récemment, il a ouvert une petite entreprise où il répare des serrures et fabrique des clefs. C'est un travailleur très rapide aux doigts de fée, et pour cause : le vrai nom de Zevin est Stuart « La Clef » Rakatanski, un voleur notoire recherché par la police de New York et de nombreuses autres villes.

Zevin est d'abord venu à Kingsport pour se mettre au vert et vivre loin de New York en attendant que l'agitation due à son cambriolage s'apaise. Il a finalement investi ses ressources mal acquises pour ouvrir une affaire dans ce qu'il sait faire de mieux : travailler avec les serrures et les clefs. Zevin s'est inscrit à la chambre de commerce et est maintenant un membre respectable de la communauté commerciale de la ville. Il vient de décider de poser définitivement ses valises dans la ville pour y vivre jusqu'à la fin une vie honnête et tranquille, mais le destin peut se charger de modifier ses plans.

Un investigateur ayant des liens professionnels avec la justice qui le rencontre et réussit un test extrême de ÉDU reconnaît Zevin comme étant le tristement célèbre Stuart « La Clef » Rakatanski. S'il fait quoi que ce soit qui pourrait indiquer au serrurier qu'il a été reconnu, ce dernier panique et se prépare à quitter la ville sous quelques jours. Il sera parti dès le matin, mais pas avant d'avoir utilisé toute sa collection de clefs locales pour cambrioler trois ou quatre des résidences les plus riches de la ville, comme la maison du maire.

Il est possible de faire chanter Zevin pour qu'il mette ses talents à disposition des investigateurs, mais il ne le fera que contre sa volonté. C'est un petit homme tranquille aux cheveux et à la moustache bruns. Il vit dans un petit appartement situé au-dessus de son atelier, où il dort avec un pistolet automatique de 9 mm sous son oreiller. Une sacoche dans le fond d'une armoire contient plusieurs centaines de dollars en liquide.



Stuart Rakatanski,
32 ans, voleur invétéré

FOR	45
CON	60
TAI	60
DEX	85
APP	60
INT	65
POU	65
ÉDU	55

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 65

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 65 %
- Combat à distance (Fusils) 70 %
- Combat à distance (Pistolet 9 mm) 35 %,
- Esquive 70 %

Armes
- Fusils, 4D6/2D6/1D6 dégâts
- Matraque, 1D8 dégâts (assomme uniquement)
- Pistolet 9 mm, 1D10 dégâts

Compétences

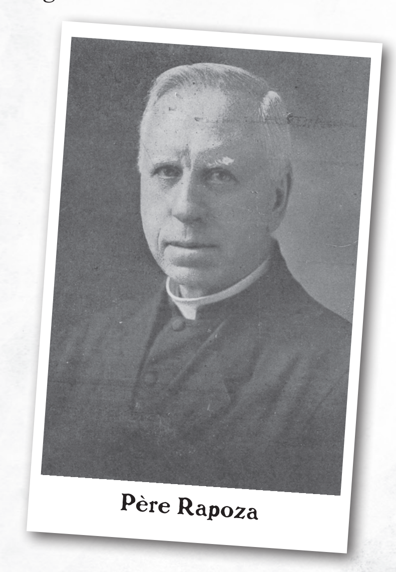
Baratin	55 %
Comptabilité	30 %
Crochetage	90 %
Discrétion	65 %
Écouter	55 %
Électricité	55 %
Grimper	80 %
Marchandage	30 %
Mécanique	55 %
Psychologie	25 %
Se Cacher	70 %
Trouver Objet Caché	55 %

703

Église Notre-Dame de Fatima

108 Paine Street

Cette modeste église catholique a ouvert en 1917 sous le nom de Sainte Cécile et accueille les immigrants portugais venus aux États-Unis pour échapper aux révolutions qui ravagent leur pays. L'église a été renommée en 1921, quatre ans après la miraculeuse apparition de la Vierge à Fatima, au Portugal. Plus tard, l'église sera rebaptisée « Notre-Dame-du-Rosaire » lorsque l'Église donnera ce nom à la Vierge de Fatima en 1932.



Père Rapoza

Le père Raymond Rapoza dirige cette congrégation principalement portugaise. Il a la soixantaine ; de constitution moyenne, il est affaibli par l'âge. Il croit fermement au surnaturel, à la fois du point de vue maléfique et bénéfique. Les pères Rapoza et Alighiero de l'église catholique de Saint-François s'opposent en une rivalité sans fin quant à savoir qui mènera la bénédiction annuelle de

la flotte de pêcheurs. Pour le moment, ils réalisent tous deux une cérémonie séparée à laquelle assistent les membres de leur propre congrégation.

Compétences :	
Occultisme	60 %

704

Immeuble résidentiel

1004 Caldecott Street

Ce bâtiment n'est que l'un des nombreux édifices de ce type dans le quartier. La plupart sont construits en briques et comporte deux étages qui accueillent plusieurs des familles les plus pauvres, essentiellement des Portugais. Une location classique dans cette partie de la ville coûte entre 15 $ et 30 $ par mois. Les appartements sont généralement des deux-pièces mal isolés, sales et bruyants. Les salles de bain sont partagées et n'ont que l'eau froide. C'est également le royaume des rats et autres nuisibles. Cet immeuble en particulier accueille une séduisante jeune diseuse de bonne aventure, Elena Arcuri.

ELENA ARCURI, LOCATAIRE

Mademoiselle Arcuri est une femme au teint mat et aux cheveux noirs d'origine hispanique. Elle vit en lisant des cartes de tarot et en regardant dans sa boule de cristal. Lorsqu'elle était enfant, Elena a fui une bande de gitans et un mariage arrangé avant d'émigrer aux États-Unis. Elle en sait long sur l'occultisme et est réellement capable de lire l'avenir et le passé dans la paume de la main. À la discrétion du Gardien, ses lectures peuvent donner des indices ou des avertissements aux investigateurs quant à la suite de leurs aventures. Elena est très belle, mais ne s'intéresse absolument pas aux hommes. Son minuscule appartement croule sous les accessoires occultes : cartes de chiromancienne, chandelles, bocaux et boîtes d'herbe, etc.

705

Restaurant portugais Chez Arruda

907 Lee Street

Ce petit restaurant à la décoration modeste est le lieu préféré de la communauté portugaise de Kingsport. On y sert de nombreux plats étranges et parfumés, comme du calamar, de la méduse et des anémones de mer. Chez Arruda est fréquenté par des Portugais, quelques Yankees intrépides et d'occasionnels touristes imprudents. Les repas coûtent de 50 à 75 cents et sont servis par Fernando Arruda, 48 ans.



Elena Arcuri
29 ans, diseuse de bonne aventure

FOR	40
CON	55
TAI	55
DEX	65
APP	80
INT	65
POU	80
ÉDU	55

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 77

Combat

• Combat rapproché (corps à corps)	65 %
• Esquive	45 %

Compétences

Baratin	55 %
Divination (à l'aide d'une boule de cristal)	45 %
Écouter	45 %
Histoire	40 %
Langues (Anglais)	55 %
(Romani)	45 %
(Espagnol)	65 %
Lire des Cartes de Tarot	70 %
Occultisme	65 %
Premiers Soins	40 %
Psychologie	45 %
Sciences (Astronomie)	15 %
Sciences (Botanique)	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

706

Salle de billard Penn

908 Lee Street

Cette salle de billard (et bar) est le lieu le plus interlope de Kingsport. Il est fréquenté par des Portugais, des Italiens et certains des Yankees les plus durs. On y trouve de nombreuses tables et alcôves, quatre tables de billard, un jeu de fléchettes et un bar irrégulièrement approvisionné. Harry Penn, un homme corpulent et suant d'une cinquantaine d'années, en est le propriétaire et régulièrement le tenancier. Il parle peu et il est perpétuellement inquiet de voir un jour débarquer la police pour le coffrer, ce qui le rend méfiant. La salle de billard Penn est ouverte du lundi au samedi de 16 heures à 2 heures (voire plus tard).

Si un investigateur mentionne le Terrible Vieillard ou le capitaine Richard Holt alors qu'il se trouve à la salle de billard, il doit faire un test de Chance. S'il est réussi, il ne se passe rien. Sinon, 1D4+1 clients à l'apparence dure s'approchent du groupe et demandent aux investigateurs pourquoi ils s'intéressent au Terrible Vieillard. Si l'investigateur interrogé ne réussit pas un test de Baratin ou de Persuasion, tout le groupe sera pris dans une bagarre (utilisez les caractéristiques des pêcheurs indiquées au numéro 120). Si le test est réussi, les immigrants racontent l'histoire de leurs amis Angelo Ricci, Joe Czanek et Manuel Silva qui sont morts alors qu'ils essayaient de cambrioler le vieillard en 1918. Leurs corps ont été retrouvés après avoir été rejetés sur la plage, frappés à coups de sabre et piétinés. Malgré tout, deux ou trois voyous sont encore prêts à tenter leur chance pour voler la réserve de doublons d'or du vieil homme.

707

Station-service Phillip 66

906 Lee Street

La seule station-service de la ville est tenue par un mécanicien d'une quarantaine d'années du nom de Merle Payton. Il est lent, mais il forme avec son assistant portugais de 19 ans, Bobby Texceira le meilleur duo de mécanos de Kingsport. La station se compose d'une seule pompe, d'un bureau et d'un guichet on l'on peut habituellement trouver Payton ou Texceira.

Compétences :	
Mécanique	85 %

708

Blanchisserie Sang Tze

108 Parson Street

Cette boutique est détenue et dirigée par le petit Sang Tze et sa femme. La qualité est irréprochable pour un coût dérisoire. Le vieux Sang Tze est également un expert en acuponcture. Un

traitement réussi reçu des mains du vénérable ancien permet de regagner ses points de vie perdus deux fois plus rapidement.

Compétences :	
Acuponcture	88 %



709

Restaurant Mama E

102 Parson Street

Ce restaurant italien de qualité sert des plats de pâtes assortis de sauces excellentes. Mama E est plutôt cher (un repas avec vin peut coûter jusqu'à 1,50 $, voire plus), mais la qualité est au rendez-vous. Les tables sont nombreuses, le service est compétent et la liste de vins correcte, ce qui en fait le restaurant préféré de ceux qui en ont les moyens. Il est tenu par un immigrant italien du nom d'Oliveri Escalante, qui l'a nommé en hommage à sa mère.

710

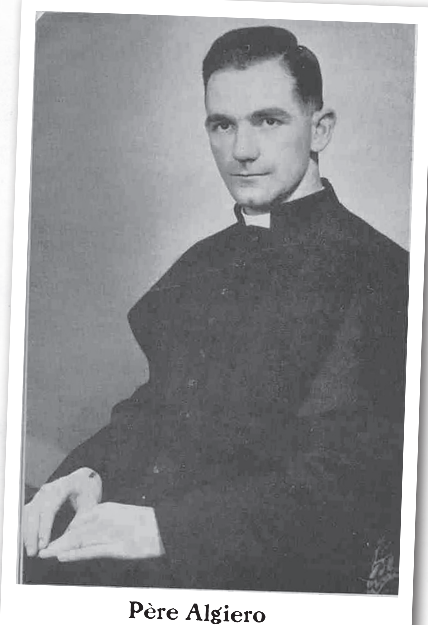
Prêteur sur gages

702 Green Lane

Cette petite boutique de prêt sur gage déborde d'articles poussiéreux allant des bijoux aux instruments de musique. Elle est tenue par Janos Raglann, un homme taciturne de 34 ans aux cheveux bruns et à l'accent indéfinissable d'Europe de l'Est. Il achète habituellement ses articles à 25 % de leur valeur estimée (soit la sienne) et les revend à leur ancien propriétaire au double. Les articles sont mis en vente au bout d'un mois, généralement à 75 % de leur valeur ou plus. Le troublant Raglann conserve toujours un pistolet 9 mm chargé sous son comptoir au cas où quelqu'un contesterait un peu trop violemment ses estimations. Si le Gardien le souhaite, les investigateurs ont 5 % de chance de tomber sur un article intrigant (comme un livre à reliure de peau ou une petite statuette impie) disponible à l'achat.



Jano Raglann



Père Algiero

711

Église de Saint-François

510 Ward Street

Cette grande église est spartiate dans ses décorations. La congrégation se compose principalement de catholiques italiens encadrés par le père Dario Alghiero. C'est un mince trentenaire précocement chauve qui parle calmement et avec un fort accent italien. Il est humble et avenant. Depuis plusieurs années, le père Alghiero s'occupait de la traditionnelle bénédiction printanière de la flotte de pêcheurs, mais depuis peu l'église portugaise lui conteste ce droit. L'humble père Alghiero en parle peu et continue de pratiquer sa propre bénédiction annuelle. Certains des Italiens les plus âgés en veulent à leur jeune prêtre de laisser ces parvenus de « Portouguézés » usurper le privilège de la bénédiction.

712

George Cotton, tailleur de pierres

401 Jackson Street

George a presque soixante ans et il est quasiment sourd. Il vit dans une minuscule maison située à côté du cimetière d'Underwood Park, où il fabrique des pierres tombales en plus d'être le Gardien du cimetière. Il est censé surveiller les lieux après la tombée de la nuit, mais il va généralement se coucher peu avant 21 heures.

713

La colonie d'artistes

voir la carte pour l'emplacement général

Cette zone est un ancien quartier résidentiel qui accueille à présent le gros des artistes bohêmes de Kingsport. Un bon nombre de ces propriétés et appartements appartient à Norton Fisher, John Pickering et Brandon Turner. La plupart sont en état de décrépitude et surpopulation, mais certains situés le long de White Road sont en meilleure forme. On trouve également dans cette zone un certain nombre de petites maisons jadis respectables également louées à des artistes.

La communauté d'artistes de Kingsport est saisonnière : elle croît au printemps et en été et décroît à l'arrivée de l'hiver. Les artistes itinérants les plus sages arrivent dès avril pour s'approprier les meilleurs logements. Ils arrivent juste avant les touristes, qui constituent le gros de leur marché pour

la vente de dessins, peintures, sculptures et poteries. La population d'artistes à l'année va de plus de 50 ou 60 en été à une poignée en hiver.

Les artistes constituent une communauté bohême hétérogène et ils gagnent à peine assez d'argent pour payer leur loyer, acheter des fournitures essentielles à leur travail et se nourrir. C'est une bande d'intellectuels rêveurs aux cheveux longs et si la plupart sont des artistes visuels, on trouve également plusieurs poètes, musiciens et écrivains (certains des artistes locaux sont décrits plus en détail dans le scénario « *Rêves et Songeries* »).

En été, les artistes se rassemblent à proximité du rivage avec sièges et chevalets pour croquer les paysages marins et terrestres ou les touristes en vacances. Les prix de leurs œuvres vont de quelques cents pour une esquisse à quelques dollars pour une aquarelle ou une sculpture simple. Un tableau à la peinture à l'huile ou une sculpture plus grande peut coûter dix dollars, voire plus. Evelyn Mercer, de la galerie d'art, achète les œuvres des artistes les plus prometteurs.

714

Centrale électrique

1005 Lee Street

Source d'énergie pour toute la ville, cette centrale sans personnel est entourée par une grille de 3 mètres. Il est possible de couper l'électricité dans toute la ville en réussissant un test d'Électricité, mais une Maladresse indique que le saboteur reçoit une décharge suffisamment dangereuse pour griller n'importer qui et qui occasionne 8D6 points de dégâts.

715

Usine de peinture Farnsworth

1102 Lee Street

Premier pas de Kingsport dans l'ère industrielle, cette usine de peinture a été lancée par Kirby Spencer en 1819. Depuis, elle a changé de mains plusieurs fois, mais elle est toujours détenue par quelqu'un de la ville. Cette vaste usine odorante emploie plusieurs douzaines de personnes qui fabriquent de la peinture pour divers usages.

716

Usine de colle Spencer

1103 Lee Street

L'usine de colle est la deuxième tentative de conversion industrielle opérée par Kirby Spencer en 1823. L'entreprise est florissante et porte toujours le nom de son fondateur, bien que la famille ait vendu ses intérêts il y a plus de trente ans. Elle n'est pas aussi grande que l'usine de peintures Farnsworth, mais emploie tout de même deux douzaines de personnes qui produisent différents types d'adhésifs. Bien que les déchets de poisson constituent un ingrédient essentiel de leur produit, des camions acheminant des chevaux âgés destinés à l'abattoir viennent au moins deux fois par semaine. L'usine de colle survivra à la Grande Dépression, tandis que celle de peinture fera faillite.

UNE NOUVELLE PROFESSION

Artiste plasticien

Compétences : Arts et Métiers (Dessin, Peinture, Sculpture), Marchandage, Baratin, Histoire, Bibliothèque, Persuasion, Arts et Métiers (Photographie) et une autre compétence servant de spécialité ou hobby.

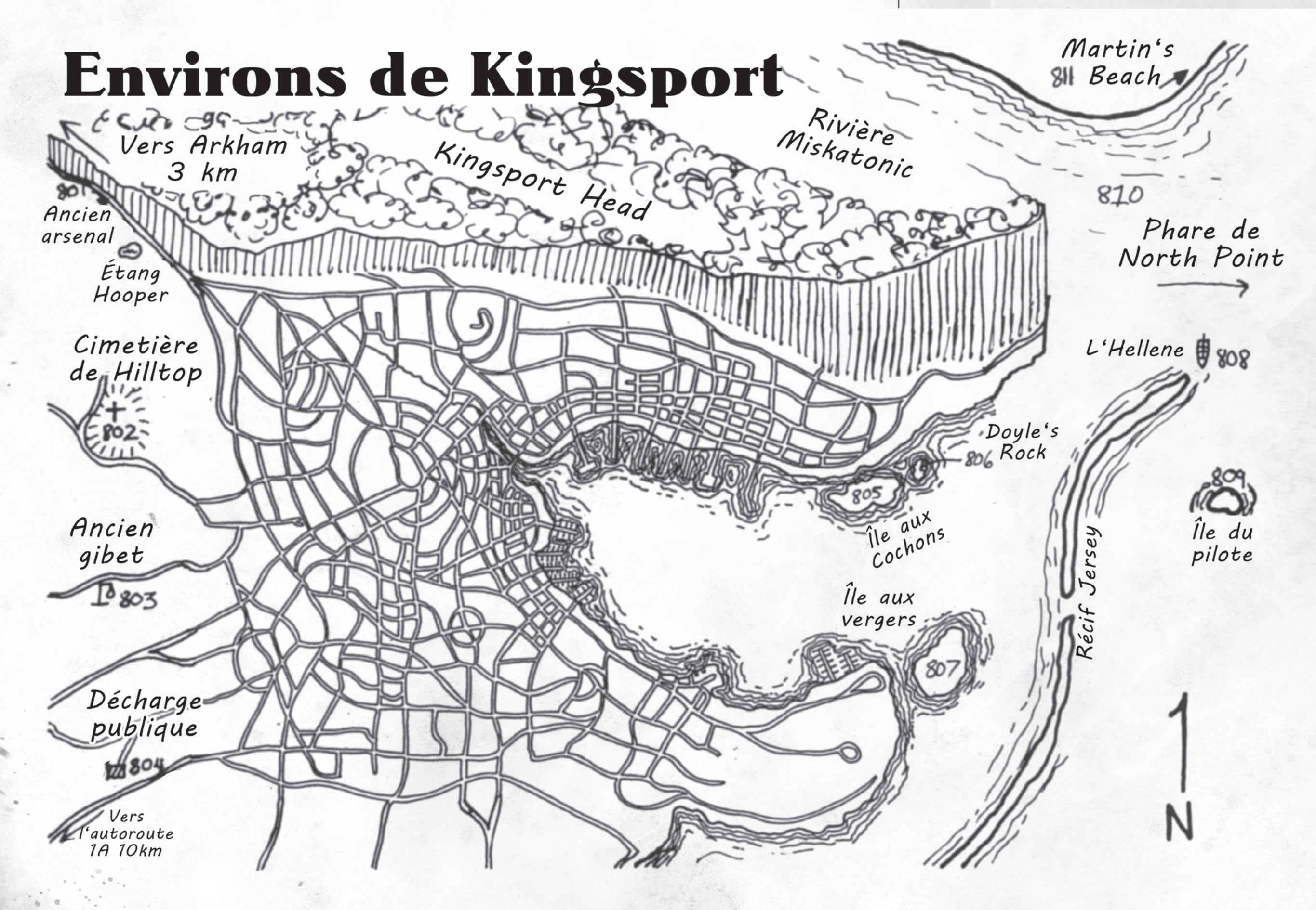
Revenu : 1 000 $ x1D4 (relancer chaque année).

Capital (facultatif) : Lors de la création d'un personnage artiste plasticien, faites un test sous sa compétence de métier (Arts & Métiers). En cas d'échec, l'investigateur artiste n'arrive pas à percer et ne reçoit que la moitié du montant du capital qu'il devrait normalement recevoir. En cas de réussite, le montant est normal.

Chef d'œuvre (facultatif) : une fois par an, l'artiste fait un test majeur sous la compétence de métier. S'il réussit, l'artiste a créé une œuvre extraordinaire et ajoute 1D6 à la compétence concernée. Il ou elle a également le choix de l'un des deux bonus suivants :

(1) Conserver l'œuvre et ajouter 1D6 à sa Santé mentale

(2) Vendre l'œuvre pour 1D6x100 $ et +1D6 à son Crédit pour illustrer la progression de sa réputation



Les environs de Kingsport



801

Ancien arsenal

Situé hors de la ville, le long de la route qui longe la rivière en direction d'Arkham, se trouve l'ancien arsenal en briques qui servit jadis à stocker de la poudre et des armes lors de la Guerre d'indépendance et de la guerre de 1812. Les explosions accidentelles qui se sont produites dans des arsenaux d'autres villes ont conduit les prudents kingsportais à établir le leur loin de toute zone habitée pour minimiser les dégâts en cas d'accident. Le bâtiment tombe en ruine, mais est tout de même verrouillé. On peut y trouver quelques barils de poudre pourrissants (vides), quelques boulets et deux canons sévèrement rongés par la corrosion. Deux autres pièces d'artillerie dans le même état gisent à l'extérieur, dissimulées dans les hautes herbes. Un vieux mur de pierres d'un mètre de haut ceinturait autrefois le lieu, mais il est tombé depuis bien longtemps.

802

Cimetière de Hilltop

Ce petit cimetière négligé se trouve au sommet de la colline qui surplombe Kingsport, à proximité de Hill Road. Il n'a été utilisé que pendant une courte période de temps, entre la fin du XVIIe et le début du XVIIIe, lorsque certaines familles de la ville refusèrent que leurs morts soient enterrés au cimetière de Central Hill. À l'époque, des rumeurs circulaient et racontaient que les corps n'étaient pas enterrés correctement. Après la révélation au grand jour du Culte de Kingsport et la punition qui s'ensuivit, le cimetière de Central Hill fut déclaré sûr à nouveau et celui de Hilltop abandonné. On y trouve moins de 50 sépultures aux pierres tombales usées, noircies et branlantes. La date de décès la plus ancienne remonte à 1682 et la plus récente, 1734. Les noms les plus courants sont Tuttle, Talbot, Green, Fuller et Allen.

Comme partout ailleurs à Kingsport, il n'y a pas de goules dans ce cimetière. Elles craignent les forces nécromantiques qui ont autrefois hanté la ville et qui continuent d'exister dans les sous-sols.

803

Site de l'ancien gibet

À moins de deux kilomètres de la ville, en suivant la route solitaire qui porte opportunément le nom de Hangman's Road, se trouve un petit obélisque de marbre qui est en train de devenir une attraction touristique morbide. Une plaque de bronze montée sur la pierre relate la chasse aux sorcières de 1692 et rappelle que treize personnes soupçonnées de sorcellerie ont été pendues pendant cette période. Le nom d'aucun des condamnés n'est cité. Le texte à moitié effacé indique simplement que cette vague d'hystérie a commencé à Salem et s'est étendue à Kingsport, et que les personnes exécutées se sont révélées être innocentes, à l'instar de celles de Salem. Selon le récit, les sorciers ont été pendus et exposés là plusieurs jours, et un chemin situé non loin conduirait à l'emplacement de leur tombe anonyme.

Un chemin abandonné conduit effectivement à un petit vallon caché où treize tombes anonymes sont collées les unes aux autres, encadrées par une grille de barreaux d'acier de près de deux mètres. Quelqu'un d'assez intrépide pour creuser les tombes ne trouverait aucune trace d'os ou de corps. Les sectateurs de Kingsport d'alors les ont transférés il y a bien longtemps au cimetière de Central Hill, où ils ont été enterrés dans le plus grand secret.

Les plus superstitieux disent que certaines nuits particulièrement venteuses, les craquements du gibet peuvent être entendus, parfois même jusqu'à Hill Road ou le versant ouest de Kingsport. Pour autant, Hangman's Road est particulièrement prisé des rendez-vous romantiques en plein air : en effet, rien de tel qu'une bonne histoire d'horreur pour que deux personnes se collent l'une à l'autre.



804

Décharge publique

La décharge de Kingsport se trouve à environ trois kilomètres au sud-ouest de la ville, dans une longue gorge sinueuse encaissée de collines. Une route mène au sommet et, de là, les kingsportais jettent leurs ordures dans le profond ravin. L'odeur y est pestilentielle et

attire toutes sortes d'oiseaux (notamment des mouettes), des gros rats et des ratons laveurs.

805

Île aux cochons

L'île doit son nom aux cochons qui y étaient gardés par les premiers kingsportais. Elle est couverte de buissons et de broussailles.

806

Doyle's Rock

Cet écueil rocheux acéré fut le cadre d'une tragédie il y a une centaine d'années. Au cours d'une tempête hivernale, le navire Doxie, en route pour Boston, fut forcé de chercher refuge au port de Kingsport. Incapable de maintenir le cap, le capitaine tenta de passer au nord du récif Jersey, mais l'embarcation fut drossée contre les rochers. Battu par le vent et les vagues, le navire resta bloqué à moins d'un mille du rivage. Les kingsportais tentèrent d'aider les victimes paniquées, mais leurs barques furent toutes repoussées par la tempête. Les habitants de la ville ne purent qu'assister, impuissants, à la force des vagues qui projetaient les passagers par-dessus bord. Ceux qui tentèrent de se sauver en grimpant dans les gréements moururent de froid. Le matin apporta le calme et ce qui restait de l'épave pouvait être vu clairement depuis le rivage. Des douzaines de corps gelés ornaient la mâture et les gréements et bien d'autres jonchaient la plage. Des quarante-deux personnes à bord, seuls trois survécurent.

807

Île aux vergers

Cette belle île tient son nom des cerisiers et pommiers qui furent plantés par les premiers habitants et qui y poussaient jadis. Les arbres fruitiers ont disparu, mais le nom est resté.

808

Épave de l'Hellene

Au large de Kingsport, non loin du récif Jersey, l'épave de l'Hellene, le navire du capitaine Douglas Corben, repose par 25 mètres de fond. Le bateau, un brick de la fin du XVII[e] siècle, est remarquablement intact, tout comme les corps de l'équipage de Corben, pourtant décédés depuis bien longtemps. Cette préservation miraculeuse est due à l'influence de la mystérieuse cargaison de l'Hellene. Les nuits particulièrement claires, un observateur situé sur la falaise ou à bord de navires hors du port peut voir une lumière jaune-vert surnaturelle briller dans les eaux au large du récif, là où le navire est censé reposer. Certaines des personnes les plus vieilles de Kingsport se souviennent de la légende de l'Hellene, mais personne n'est en mesure de dire quelle était la nature de la cargaison que le bateau a emportée avec lui (pour plus d'informations, consultez le scénario « Les eaux de la perdition »).

809

Île du pilote

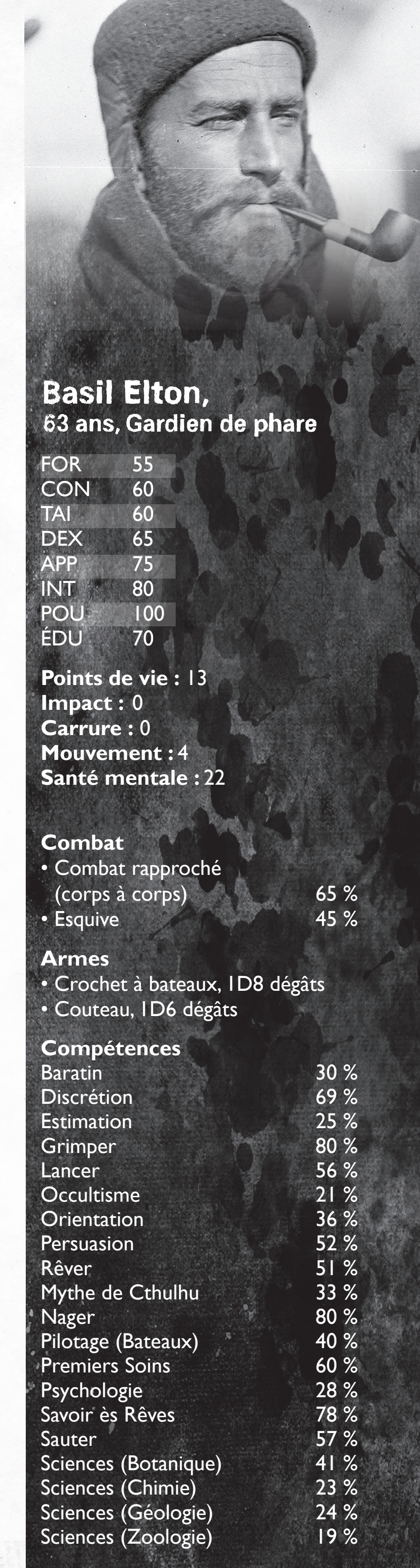
Cette petite île peu spectaculaire se trouve de l'autre côté du récif Jersey. Elle doit son nom à son utilité lors de l'époque à présent révolue où Kingsport était un port international. Les navires y accostaient pour attendre l'arrivée de l'inspecteur des douanes et du pilote du port. Aujourd'hui, elle ne sert plus à rien et n'est plus visitée, mais Basil Elton (810), le Gardien du phare de North Point, pourrait dire le contraire : il affirme en effet avoir vu de mystérieux navires aller et venir autour de l'îlot les nuits où la brume ou le brouillard sont exceptionnellement denses.

La véritable nature de ces mystérieux bateaux est laissée à l'appréciation du Gardien, mais voici quelques suggestions : une nef venue des Contrées du Rêve de la Terre qui pourrait offrir une croisière à un personnage intéressé vers un monde inconnu ; des contrebandiers ou des trafiquants d'alcool ; un sinistre piège surnaturel pour investigateurs trop curieux.

810

Le phare de North Point

Cette petite île rocailleuse est située à environ quatre kilomètres à l'est-nord-est de Kingsport. C'est ici qu'est planté le phare de North Point depuis plus d'un siècle. Son Gardien actuel, Basil Elton, y travaille depuis environ



Basil Elton,
63 ans, Gardien de phare

FOR	55
CON	60
TAI	60
DEX	65
APP	75
INT	80
POU	100
ÉDU	70

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé mentale : 22

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 65 %
- Esquive 45 %

Armes
- Crochet à bateaux, 1D8 dégâts
- Couteau, 1D6 dégâts

Compétences

Baratin	30 %
Discrétion	69 %
Estimation	25 %
Grimper	80 %
Lancer	56 %
Occultisme	21 %
Orientation	36 %
Persuasion	52 %
Rêver	51 %
Mythe de Cthulhu	33 %
Nager	80 %
Pilotage (Bateaux)	40 %
Premiers Soins	60 %
Psychologie	28 %
Savoir ès Rêves	78 %
Sauter	57 %
Sciences (Botanique)	41 %
Sciences (Chimie)	23 %
Sciences (Géologie)	24 %
Sciences (Zoologie)	19 %



1890. Avant lui, c'est son père qui occupait les lieux, et son grand-père avant lui. Le vieux Basil a près de soixante ans, il est mince avec des mèches de cheveux blancs jaillissants de son bonnet de marin tricoté. Il occupe le phare presque en permanence, à l'exception des jours clairs, où il aime faire une pause pour bavarder avec des marins du foyer Saint-Érasme.

Basil était autrefois un grand rêveur qui voyait régulièrement un Navire Blanc naviguer depuis le sud lors de certaines nuits. Dans ses rêves, il voguait sur ce navire, parcourant les Royaumes Fantastiques du Sud des Contrées du Rêve de la Terre. Mais il entendit un jour parler de la splendide Cathurie et lorsque le Navire Blanc franchit les Piliers de Basalte à l'Ouest, cherchant ces terres légendaires, il fut précipité par-delà le bord du monde et son avatar onirique disparut. Depuis, il ne rêve plus, et le Navire Blanc ne lui rend plus visite.

En revanche, Basil continue de voir d'étranges bateaux naviguer dans les brumes épaisses, tous anciens et curieusement conçus et modifiés, qui ne s'approchent jamais plus près de l'île du Pilote. Personne d'autre que lui ne les a aperçus, mais Elton a récemment admis les connaître depuis son enfance. La plupart des habitants de Kingsport ne le croient pas, mais certains des marins les plus expérimentés baissent les yeux lorsqu'Elton raconte ses histoires de vaisseau fantôme. Ils savent.

Le phare en lui-même est une tour ronde et grise de granit mesurant 40 mètres de haut, 12 mètres de diamètre à la base et trois au sommet. Un escalier en colimaçon d'acier permet d'accéder au sommet du phare, où se trouve le moteur électrique qui alimente la lampe à kérosène dont la lumière est réfléchie par une lentille. Afin de le distinguer d'autres phares proches, celui de North Point clignote à intervalles réguliers de trois secondes. Une petite dépendance se trouve contre le phare et sert de maison au Gardien comprenant une chambre, une salle de bain, une cuisine et un salon.

811

Martin's Beach

Martin's Beach est un petit village de pêcheurs de 867 habitants situé à quelques kilomètres au nord-est de Kingsport, de l'autre côté de la rivière Miskatonic. Cette bourgade se repose principalement sur la pêche et un peu de tourisme pour générer le gros de ses revenus. Les pêcheurs locaux vendent souvent leurs prises aux conserveries de Kingsport. On trouve à Martin's Beach un grand hôtel qui offre une vue splendide sur la mer. Le village est également le lieu des événements décrits dans « *Le Monstre invisible* » (également connu sous le nom de « *Horreur à Martin's Beach* »), par Sonia Greene et H.P. Lovecraft. Grand-mère Orne (120) connaît également l'histoire. À la discrétion du Gardien, la créature décrite dans l'histoire peut toujours rôder dans les eaux au large de Martin's Beach.

La bourgade est plus détaillée dans « *Dust to Dust* », une aventure dans le supplément Chaosium Dead Reckonings.

LE MONSTRE DE MARTIN'S BEACH

« L'objet faisait quinze mètres de long sur trois de diamètre et était de forme vaguement cylindrique. Il n'y avait pas à s'y tromper, ses caractères essentiels le désignaient comme un poisson à branchies, mais avec certaines variantes curieuses, telles que la présence de pattes de devant rudimentaires à six doigts à la place des nageoires pectorales, qui provoquaient les spéculations les plus étendues. Son extraordinaire gueule, sa peau épaisse couverte d'écailles, son œil unique profondément enfoncé étaient des merveilles à peine moins remarquables que ses dimensions colossales… les naturalistes déclarèrent qu'il s'agissait d'un organisme infantile. »

— *Le Monstre invisible*

Par H.P. Lovecraft et Sonia Greene.

Ces gigantesques serpents de mer ont l'étrange capacité de paralyser leurs victimes à distance avant de les traîner dans les troubles profondeurs pour les noyer et les dévorer. Ils paralysent leurs victimes sur un test opposé de POU réussi et en dépensant 3 points de magie. Plusieurs cibles peuvent être attaquées et paralysées en même temps. Les victimes potentielles doivent se situer à moins de 30 mètres de la créature pour que la paralysie fonctionne. Déplacer une proie paralysée au-delà de cette portée lui fait rapidement retrouver sa mobilité.

SERPENT DE MER

Carac.	Jet	Moy.
FOR	1D100 x25	1250
CON	(1D100+50) x5	500
TAI	(FOR+100) x5	1750
INT	4D6 x5	75
POU	12D6 x5	195
DEX	3D6 x5	50

Points de vie moy. : 226-227
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 20
Mouvement : 9

Combat

Attaque par round : 1

Option de combat rapproché : Le serpent de mer attaque plusieurs cibles à moins de 30 mètres.

Saisir (manœuvre) : Le serpent peut saisir plusieurs cibles à moins de 30 mètres. Il peut dans la même action tenter de paralyser ses victimes.

Submersion : Les victimes paralysées sont trainées dans les profondeurs et englouties automatiquement.

- Combat rapproché (corps à corps) 60 %
- Esquive 25 %
- Submersion 60 %, engloutit automatiquement la victime

Protection : aucune

Perte de Santé mentale : 1D4/1D20

Kingsport Head

Kingsport head est une haute falaise rocailleuse pointant à plus de 300 mètres au-dessus de la mer. Depuis son flanc nord, on peut voir toute l'étendue de la rivière Miskatonic qui se jette dans la mer. Depuis son flanc sud, c'est Kingsport qui apparaît loin en dessous. Les falaises de Kingsport Head sont presque à pic à de nombreux endroits. Depuis Kingsport, il faut marcher presque jusqu'à mi-chemin vers Arkham avant de pouvoir atteindre un endroit où escalader la falaise et repartir vers l'Est. Escalader le sommet est une entreprise difficile, et l'ascension est raide et parsemée de bruyère, d'herbes hautes, de vieux arbres, de broussailles et de buissons de myrtilles sauvages.

Kingsport Head est restée vierge de toute intrusion humaine ; la construction de la station radio de l'Arkham Advertiser et la mystérieuse demeure connue sous le nom d'Étrange Maison Haute dans la Brume en sont les seules exceptions. Une mauvaise route tracée récemment permet d'acheminer du matériel sur le chantier de la station radio et peut être empruntée par les

piétons pour accéder au sommet plus facilement. C'est le seul signe d'intervention humaine dans le paysage ; il n'y a aucun autre chemin, pré, mur de pierre, bâtiment ou autre.



Père Neptune

Perché 12 mètres au-dessus des chantiers navals Illsley, cet affleurement rocheux ressemble à un visage barbu et couronné qui semble observer calmement la mer. Les âmes aventureuses peuvent escalader la « statue » et atteindre son sommet en réussissant un test majeur de Grimper. La vue sur Kingsport et l'océan depuis la couronne de Neptune est spectaculaire. De là, il est plus facile d'atteindre la Chaussée ; un test ordinaire réussi de Grimper suffit.

La Chaussée

Cette suite de petites falaises s'élève depuis la base de Kingsport Head. Ressemblant à un immense escalier s'enfonçant dans la brume, les « marches » de la falaise peuvent faire jusqu'à trois mètres de haut et plusieurs mètres de large. L'accès le plus simple à cette succession d'étapes se fait depuis la zone se trouvant derrière la manufacture de chaussures Fairgate (101). Un raccourci par le visage de Père Neptune nécessite un test majeur avec un des malus réussi de Grimper.

Orange Point : La chaussée s'achève sur le bord du précipice qui surplombe la mer. Ce point s'appelle Orange Point, d'après les nombreux blocs rocheux de couleur orangée qui y affleurent. Une balustrade en bois a été installée en 1923 pour protéger les touristes qui viennent ici profiter de la vue. Sa mise en place est due à un accident impliquant un jeune homme tombé dans le port glacé. L'homme a survécu, mais il souffre de traumatismes psychologiques qui le retiennent depuis à l'asile psychiatrique d'Arkham (voir la nouvelle de H.P. Lovecraft « Le Festival » ainsi que le supplément Les Mystères d'Arkham). Escalader la chaussée jusqu'à Orange Point est assez simple et ne nécessite qu'un test réussi de Grimper.

La chaussée poursuit son ascension au-delà d'Orange Point, mais elle plus difficile d'accès. Un test majeur réussi de Grimper est nécessaire pour atteindre la plus haute « marche ». Il est possible de monter encore plus haut que la marche de la Chaussée la plus élevée, mais l'entreprise est encore plus dangereuse : un test extrême réussi de Grimper est nécessaire tous les 10 mètres.

La tombe à flanc de falaise : Dissimulés sur la « marche » la plus élevée de la chaussée, au fond d'une crevasse, se trouvent les os d'une maigre bête de la nuit. Cette créature du Mythe a péri en s'écrasant contre la falaise au cours de la terrible tempête de 1888. La plupart des os étrangement souples sont toujours intacts, mais la tête informe est tellement endommagée qu'elle est n'est plus reconnaissable. Découvrir ces ossements coûte 0/1 point de Santé mentale. Réussir un test de Sciences (Zoologie) permet de comprendre qu'ils n'appartiennent à aucune espèce connue. Un test réussi de Mythe de Cthulhu permet de faire le lien entre le squelette et une maigre bête de la nuit. À la discrétion du Gardien, des investigateurs peuvent également trouver un petit artefact ou objet magique porté par la créature. Grand-mère Orne (120) peut donner des informations sur les sombres silhouettes ailées qui ont un jour volé au-dessus de Kingsport Head certaines nuits. Cette découverte ne la surprendra pas.



Station radio de l'Arkham Advertiser

Kingsport Head accueille également la nouvelle station télégraphique sans fil de l'Arkham Advertiser. Sa construction vient à peine de commencer grâce au dégagement d'une route menant jusqu'au sommet jusqu'alors vierge de Kingsport Head. Ce chemin quitte l'ancienne route qui longe la rivière vers Arkham ; il est emprunté pour acheminer des matériaux sur le chantier. Des panneaux situés tout le long de la route avertissent de la présence de véhicules de chantier dans la zone. Le site à proprement parler se trouve sur une butte à proximité du flanc sud de la falaise et surplombe la ville située en contrebas. L'Étrange Maison Haute dans la Brume se trouve encore plusieurs mètres au-dessus et aucune route ni aucun chemin n'y mène.

Une fois terminée, la station sera composée d'un local de maintenance accueillant un générateur et d'un bâtiment en béton comprenant la salle des commandes, les quartiers d'habitation et la réserve. Son antenne sera



déployée le long de six mâts d'acier de 45 mètres de haut disposés à 45 mètres de distance. Ils seront reliés par des croisillons de 12 mètres. L'installation sera située à l'angle nord-est et sud-ouest. Les câbles courant le long de Kingsport Head vers Arkham alimenteront la station et permettront la communication. La station n'a besoin que d'un seul opérateur pour fonctionner et s'assurer de l'entretien et sera capable d'envoyer et recevoir des télégrammes avec le monde entier sur toutes les ondes radio jusqu'à 50 mètres. La station sans fil de l'Advertiser servira d'axe de communication majeur lors de la future expédition de l'Université Miskatonic en Antarctique.

Pour le moment, le site de la construction n'est rien de plus qu'une clairière boueuse jonchée de piles de bois et blocs de béton recouverts de bâches, de poutrelles métalliques et de matériel de chantier. Les mâts de l'antenne sont prêts à être érigés et une grue est déjà en place pour installer les poutrelles.

Le chantier est généralement occupé entre 8 heures et 17 heures, cinq jours par semaine (selon les conditions climatiques).

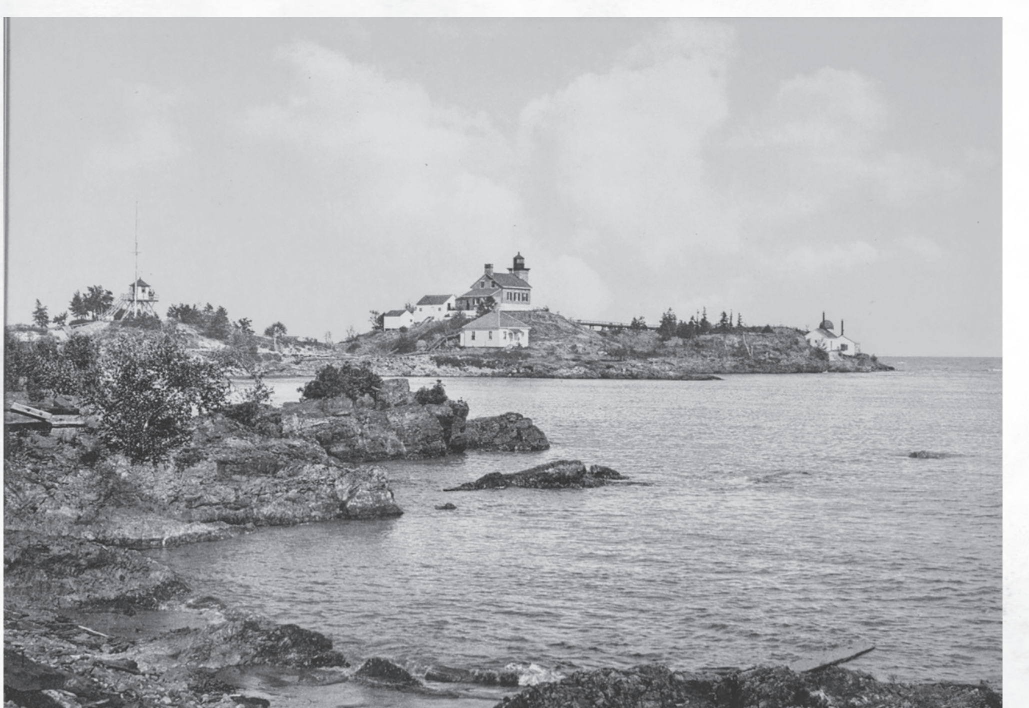
Deux ouvriers de la Edwards Construction Co. de Boston sont habituellement présents : un contremaître d'une cinquantaine d'années, Hiram Grumbacher, et son assistant trentenaire, Will Critchett. Grumbacher est un bourreau du travail solide et bourru qui n'aime ni les badauds venus observer le chantier ni les interruptions. Critchett est un travailleur puissant qui parle fort et jure beaucoup. Les deux hommes encadrent généralement 1D6+1 ouvriers.

Le site reçoit régulièrement la visite du Dr Hamlin Hayes, le responsable du département d'ingénierie électrique de l'université d'Arkham. Hayes est jeune, mais a déjà des cheveux blancs. Il a contribué à la conception de la station et supervise maintenant sa construction de sa voix calme. L'ancien étudiant de l'Université Miskatonic Donald Stoll est le consultant de l'université. C'est un jeune homme à lunettes d'une vingtaine d'années très porté sur l'électronique. Si on lui pose des questions sur le fonctionnement de la station, il se lance dans des explications aussi longues qu'inattendues. Stoll est un spécialiste très introverti et socialement maladroit, ce qui en fait la cible préférée des railleries de Will Critchett. Stoll sera la première personne à faire fonctionner la station après sa construction.

L'Étrange Maison Haute dans la Brume

L'Étrange Maison Haute dans la Brume est perchée sur le rocher le plus élevé depuis presque aussi longtemps que la fondation de la ville. La demeure dispose de fenêtres sur ses quatre murs, mais la seule porte se trouve sur la façade est et donne directement sur le précipice. Les kingsportais observent depuis longtemps des lumières à l'intérieur de la maison une fois la nuit tombée, mais personne n'a jamais vu son occupant, que l'on appelle « l'Unique ».

Les rumeurs les plus folles circulent sur l'Étrange Maison Haute. Il y a bien longtemps, le père du Terrible Vieillard expliqua à son fils que des éclairs en jaillirent vers le ciel. Le Terrible Vieillard sait aussi que Thomas Olney s'y est rendu il y a deux ans et connaît l'effet que cette visite a eu sur le touriste. La grand-mère de Grand-mère Orne lui a une fois raconté que de grandes silhouettes ailées survolaient autrefois le flanc est de Kingsport Head avant de s'engouffrer par la porte de l'Étrange Maison Haute. Les investigateurs peuvent apprendre d'autres rumeurs.



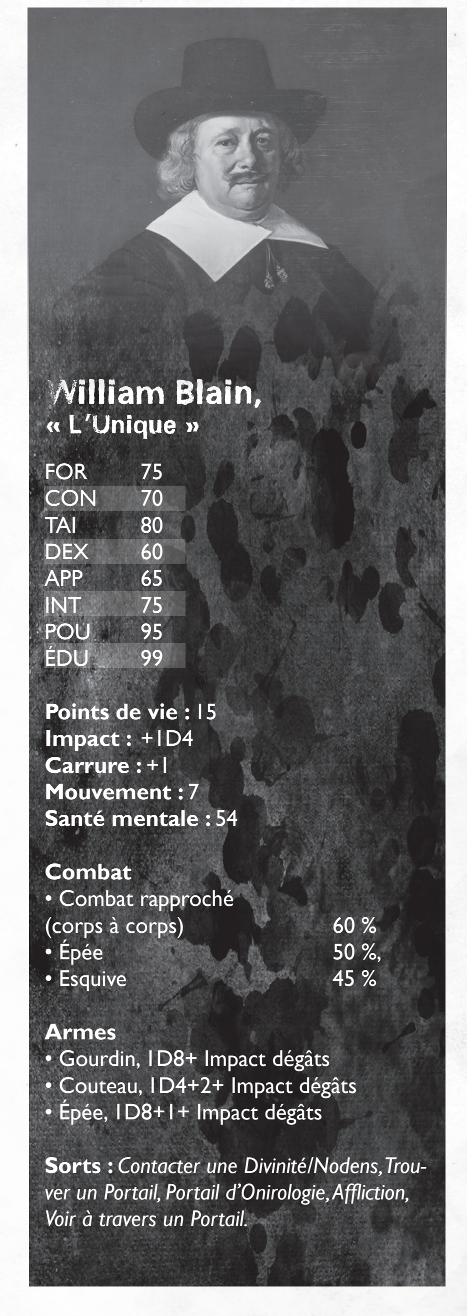
Il est presque impossible d'atteindre la demeure en escaladant la falaise de front. Le moyen le moins risqué est de marcher en direction d'Arkham jusqu'à ce que le terrain soit suffisamment accessible pour qu'un investigateur puisse grimper jusqu'au point le plus élevé de la zone. La première étape de l'expédition suit la route pentue qui mène à la station radio de l'Arkham Advertiser. À partir de là, le trajet est plus compliqué, car la végétation se densifie et la largeur de la falaise se réduit progressivement, jusqu'à atteindre à peine une dizaine de mètres. Avant d'atteindre la demeure, il faut franchir un précipice d'environ quatre mètres de profondeur aux parois abruptes. Un test majeur de Grimper est nécessaire, et une maladresse (96-00) aboutit à longue et fatale chute de centaines de mètres de haut dans la rivière Miskatonic sur la façade nord ou Kingsport au sud. Un échec simple ne représente qu'une chute mineure pour 1D4 points de dégâts.

La maison est incroyablement ancienne : les bardeaux sont pourris, la cheminée en briques est en ruine et le revêtement extérieur en bois gris est rongé par le temps. Le toit pointu à la hauteur anormale dispose de gouttières qui touchent presque le sol. Une petite fenêtre à treillis fermée de l'intérieur donne sur chaque façade de la maison orientée vers la terre. Le mur oriental est presque à flanc de falaise et il comporte deux autres fenêtres et une lourde porte étroite. Il est possible d'entrer sans danger dans la demeure par les fenêtres (si le Gardien décide qu'elles ne sont pas verrouillées) ou par la porte, si les investigateurs peuvent longer la falaise. Cela demande un test majeur réussi sous DEX. Un échec donne lieu à une chute de plusieurs centaines de mètres depuis la falaise dans l'océan.

La seule pièce de la maison ne comprend que quelques meubles et des effets personnels, comme des vêtements. Un test d'Histoire permet de les dater de la fin du XVII[e] siècle. L'éclairage est apporté par des bougies et la chaleur par une énorme cheminée centrale. Une bibliothèque posée contre un mur contient quelques ouvrages dévorés par les vers, dont les titres incluent le Livre d'Eibon, Les Manuscrits pnakotiques et une traduction en vieil anglais des Sept Livres Cryptiques de Hsan. Ce dernier livre est connu sous un autre titre : Les Sept Livres Cryptiques de la Terre (+2% pour la lecture initiale et 5% à l'étude complète en Mythe de Cthulhu et Savoir ès Rêves, perte de 1D8 points de Santé mentale et trois sorts au choix du Gardien).

Plusieurs vieux coffres contiennent des réserves de viande salée et des bouteilles de vin, de vieux coquillages, des pierres, des morceaux de chandelles, un couteau doté d'une lame à l'aspect mauvais, trois pots d'un métal incertain couverts de runes et remplis de liquide, une coupe taillée dans le crâne d'un humanoïde cornu et un parchemin où est dessiné la carte d'un continent inconnu. Au choix du Gardien, les coffres peuvent également contenir d'autres objets occultes. Les pots contiennent d'excellents vins d'origine et âge inconnus. Des tests réussis en Archéologie, Mythe de Cthulhu, Histoire ou Occultisme permettent de déterminer que les autres artefacts appartiennent à des cycles mythiques impliquant la Grèce antique, l'Atlantide, Mu, l'hyperborée et Poseidonis.

Lorsque les investigateurs entrent, il y a 20 % de chances que le propriétaire des lieux soit présent. Si la demeure est vide, il y a 20 % de chances cumulatives qu'il revienne. Le cas échéant, il entre par la porte principale et, si les investigateurs sont toujours en train d'explorer la maison, ils ont chacun la possibilité d'entrevoir la bête fantastique qu'il chevauche avec un test extrême réussi de POU. En fonction du type de bête, un jet de Santé mentale peut être nécessaire.



William Blain, « L'Unique »

FOR	75
CON	70
TAI	80
DEX	60
APP	65
INT	75
POU	95
ÉDU	99

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 54

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 60 %
- Épée 50 %,
- Esquive 45 %

Armes
- Gourdin, 1D8+ Impact dégâts
- Couteau, 1D4+2+ Impact dégâts
- Épée, 1D8+1+ Impact dégâts

Sorts : *Contacter une Divinité/Nodens, Trouver un Portail, Portail d'Onirologie, Affliction, Voir à travers un Portail.*

REMARQUES IMPORTANTES

Diverses compétences

ARTS & MÉTIERS (Peinture/Dessin) (00) : Aquarelles, huiles, etc.

ART & MÉTIERS (Sculpture) (00) : Sur argile, pierre, bois, etc. Peut également inclure ou remplacer la poterie.

CULTE DE KINGSPORT (00) : Les connaissances concernant l'ancien entrent dans cette catégorie. Cette compétence est bien plus rare qu'Histoire de Kingsport. Une personne disposant d'une compétence Histoire de Kingsport élevée peut avoir entendu parler du raid sur l'église congrégationiste de 1722, des arrestations qui ont eu lieu et de la crypte qui a été comblée. En revanche, sans compétence Culte de Kingsport, elle ne connaîtra pas les détails de l'histoire ni les noms des personnes impliquées.

DIVINATION (00) : Prédiction du futur par le biais d'une boule de cristal (dans le cas d'Elena Arcuri).

ÉGYPTOLOGIE (00) : Étude de l'archéologie, la mythologie, l'histoire égyptienne, et ainsi de suite.

HISTOIRE DE KINGSPORT (00) : L'histoire n'inclut pas de détails spécifiques aux activités du culte.

TROUVER DU POISSON (00) : Combinaison de chance et de connaissances des déplacements des poissons.

SURVIE (10) : Survivre et/ou s'alimenter dans des conditions difficiles : en mer, sans eau ou nourriture, par climat polaire, etc.



Annuaire de Kingsport

Index des lieux décrits dans le « Guide de Kingsport »

ENTRÉES

- Églises
- Clubs et Organisations
- Services financiers
- Se nourrir et se divertir
- Maison funéraire et Cimetières
- Hôtels, Appartements, etc.
- Personnes
- Services commerciaux et industriels
- Services de santé
- Divers
- Entités monstrueuses
- Ouvrages du Mythe
- Journal
- Services à la personne
- Bâtiments publics, Parcs, etc.
- Établissements scolaires et Galeries
- Boutiques et magasins
- Sorts
- Objets étranges
- Transport et Communication
- Service public
- Lieux étranges

Dans l'étreinte des rêves



De l'utilisation adaptée et efficace des fantasmes nocturnes, des rêves et des cauchemars dans les campagnes de L'Appel de Cthulhu.

Par Mark Morrison





Pendant son tour de garde, Hans se rendit soudain compte que quelque chose clochait, sans pour autant réussir à mettre le doigt dessus. Il saisit sa lampe-torche et s'éloigna du feu, tranchant la pénombre avec le faisceau lumineux. Il frissonna sous la morsure de l'air glacial de la nuit qui le saisit dès qu'il se fut éloigné de la douce chaleur du bivouac. Même ainsi, il ne put distinguer ni entendre ce qui n'allait pas. Rien ? Mais il était persuadé d'avoir perçu… une respiration ?

Frénétiquement, il revint parmi les silhouettes endormies dans leur sac de couchage et étendues autour du feu. Ce ne fut qu'à ce moment qu'il remarqua les taches d'un rouge sombre qui gouttaient lentement des tentes et les lacérations qui déchiraient le tissu. Il vit alors les paires d'yeux rouges et flamboyants dépourvus de paupières à six mètres au-dessus de lui. Des mâchoires s'ouvrirent sur un feu ardent qu'elles crachèrent de leur gorge rougeoyante, changeant Hans en torche humaine hurlante. Les autres campeurs furent réveillés par les cris de Hans qui se débattait dans les charbons brûlants du feu de camp…

Les rêves peuvent être perturbants, dangereux et fatals. Aucun Gardien de l'Appel de Cthulhu ne peut s'en passer. C'est un outil qui permet de faire vivre des visions déformées d'une réalité faussée et des cauchemars abominables. Dans l'exemple ci-dessus, Hans s'est endormi pendant sa garde et les événements qui ont suivi n'ont pas eu lieu : l'homme s'est réveillé lorsqu'il est tombé dans le feu de camp. Le Gardien n'a pas pris la peine de dire au joueur qui interprète Hans qu'il s'était endormi, il a simplement décrit les événements. Dans ce cas, le réveil est un soulagement : les compagnons de Hans ne sont pas morts et les bêtes monstrueuses qui crachent du feu n'existent pas. Mais le réveil peut aussi se révéler pire que les cauchemars.

Le présent chapitre propose des idées pour utiliser les rêves des investigateurs à leur désavantage. C'est un moyen employé très couramment dans les histoires du Mythe. La première source qui vient en tête est évidemment le supplément Les Contrées du Rêve mais tous les rêves ne nécessitent pas d'être explorés jusqu'à la lointaine Céléphaïs. Les gardiens ne doivent pas mettre de côté les rêves ordinaires et les cauchemars extraordinaires.

Les rêves ouvrent tellement de pistes, il y a tant de choix à faire ! Souhaitez-vous dévoiler des indices ou des informations sur le scénario en cours ou simplement bousculer un peu vos investigateurs ?

Découvriront-ils qu'ils sont en train de rêver ou allez-vous leur faire croire qu'ils sont dans la réalité ? Un personnage sera-t-il en pleine possession de ses moyens dans ses rêves ? Sera-t-il dans son corps, dans celui de quelqu'un d'autre ou carrément démembré ? Va-t-il se réveiller dans son lit ou dans un lieu différent après avoir été somnambule ? Il y a tant de possibilités que vous pourrez aisément mélanger plusieurs situations et avoir un temps d'avance sur vos joueurs. Je présenterai ici quelques-unes des nombreuses idées que j'exploite pour des rêves. Plongez-vous dans les profondeurs oniriques de votre imagination pour élaborer des variantes de votre choix.

La méthode la plus diabolique et efficace (et accessoirement la plus sournoise) est de ne pas dire à vos joueurs que leurs investigateurs sont en train de rêver. Faites-les vivre des rêves en douceur, une fois qu'ils sont couchés en toute sécurité dans leurs lits et faites-les se « réveiller » directement dans les événements oniriques. Encore mieux, tirez profit des situations dans lesquelles les investigateurs peuvent s'endormir sans s'en rendre compte : pendant un tour de garde particulièrement long, à l'arrière d'une voiture lors d'un trajet qui s'éternise, étalé sur une chaise longue pendant une croisière ou encore en lisant un vieil ouvrage tard dans la nuit. Tant que le joueur ne se rend pas compte que son investigateur s'est endormi, vous avez le champ libre pour faire ce que vous voulez. Les joueurs peuvent ainsi tomber sur leurs compagnons démembrés (comme dans le cas du pauvre Hans). Les situations normales peuvent soudain devenir anormales (« Et ce groom que vous avez hésité à laisser entrer dans votre chambre ? Il explose soudain dans une horreur grouillante et pestilentielle de tentacules lépreux »). Les personnages peuvent « se réveiller » et être « tués » (pourquoi pas par des silhouettes mystérieuses armées de couteaux dans leur

chambre) ou « se réveiller » dans une tombe légèrement entrouverte pour bien leur faire comprendre la gravité de la situation.

Regardons l'exemple suivant :

Gardien : *Il y a un tas d'intestins luisants posé sur ton estomac.*

Harold : *Beuuuurk ! Je les pousse !*

Gardien : *Tu ressens une douleur perçante.*

Harold : *Hein ? Pourquoi ?*

Gardien : *Parce que ce sont les tiens. Fais un test de Santé mentale.*

Harold : *Aaaargeurgargh…*

Pour faire simple, il n'y a aucune limite à ce que vous pouvez leur faire vivre. Vous pouvez décider que les investigateurs se réveillent le matin et leur demander ce qu'ils comptent faire. Lorsqu'un personnage va chercher son journal, faites-lui découvrir les corps déchiquetés du facteur et de son chien étalés sur la pelouse. Son voisin se tourne alors vers lui et lui souhaite le bonjour dans un grand sourire qui dévoile une rangée d'énormes crocs tout en continuant à arroser ses roses à présent rouges de sang. Vous voyez le tableau.

Tous ces éléments conduisent à un paroxysme suite auquel le personnage se réveille. Le Gardien a alors encore plus de possibilités devant lui, toutes plus diaboliques et tordues les unes que les autres : par exemple, un personnage peut « se réveiller » dans un autre rêve (si vous avez vu *Le loup-garou de Londres*, c'est ce que vit l'infirmière dans une scène).

Un autre exemple :

Gardien : … tu te réveilles.

Harold : *Aaah !*

Julie : *Harold ! Qu'est-ce qui se passe ? Tu étais en train de crier. Tu as fait un cauchemar ?*

Harold : *Ah !* [Il halète] *C'était… horrible. J'étais* [il s'interrompt]… *mort… sur cette table.*

Gardien : *Alors que Julie s'approche, Harold, tu remarques quelque chose d'étrange chez elle… Pourquoi sa tête glisse-t-elle pour tomber de son cou ? Fais un test de Santé mentale.*

Harold : *Aaah !*

Gardien : Tu te réveilles.

Julie : *Harold ! Qu'est-ce qui se passe ? Tu étais en train de crier. Tu as fait un cauchemar ?*

Harold : [Bredouille en tremblotant.]

Les personnages peuvent aussi se réveiller dans une réalité bien pire que leur cauchemar : soudain face à un visage en décomposition aux mâchoires dégoulinantes et ouvertes juste sous leur gorge, par exemple. Ils seront peut-être convaincus que ce n'est pas la réalité, ce qui est encore pire. L'objectif est de déboussoler tellement les joueurs qu'ils ne soient plus en mesure de faire la différence entre le rêve et la réalité. Il n'y a plus d'issue, ils n'ont plus qu'à se recroqueviller dans un coin et pleurer en tremblant.

Ces exemples sont particulièrement sournois. Il est aussi possible de faire vivre des rêves légèrement déroutants, où quelque chose n'est pas complètement normal. J'ai un faible pour l'attaque frontale, car elle permet vraiment de faire lâcher prise à un personnage, et c'est à ce moment qu'il se réveillera. À ce moment, je peux vous assurer que vos joueurs vont vous regarder d'un œil mauvais avant de se jeter sur vous pour vous étrangler, alors assurez-vous d'avoir une tasse de café bien chaud à la main pour les dissuader. Décrivez des événements si étranges que vos joueurs seront pleinement conscients qu'ils doivent être en train de rêver (du style « Ça ne peut quand même pas être la réalité… si ? »). Utilisez un décor déformé, des silhouettes bondissantes et difformes, devant une ligne d'horizon impossible, sur fond de bruits démoniaques et perspectives faussées… tout ce qui sert vos intérêts.

Décrire une scène inquiétante peut servir à faire comprendre à un investigateur qu'il vit la conséquence de la lecture d'un texte interdit qu'il a lu sans prendre de précautions ou qu'il est à présent dans le collimateur d'une créature malveillante. Après avoir vécu la vision, le personnage peut se réveiller dans un cauchemar rassurant : « Tu es heureusement réveillé, mais par un étrange bruit étouffé provenant de la fenêtre. Tu te souviens de ces formes humanoïdes malléables et sans substance que vous avez vues près de l'autel ? Il y en a une qui grimpe par la fenêtre ». Peut-être est-ce même réellement le cas.

Les songes ne sont jamais plus terrifiants et puissants que lorsqu'ils ont une influence directe sur le scénario ; par exemple lorsqu'ils montrent à un rêveur quelque chose qu'il a ou va rencontrer. Les personnages étant soumis à une forte dose de stress pendant leur enquête (c'est peu dire), il est finalement assez logique que leurs rêves reflètent leurs angoisses. Puisez dans les craintes et la haine des personnages.

Par exemple, lorsque j'ai fait jouer la campagne des Fungi de Yuggoth, Francesca Le Monte a développé une antipathie particulièrement aiguë envers le Baron Hauptmann (directement proportionnelle au coût en soins dentaires qu'il lui a causé… vous voyez le genre). Alors qu'elle se trouvait en Égypte, elle a été « réveillée » par une silhouette encapuchonnée pénétrant dans sa tente. Un couteau a été tiré et plongé dans son corps… coup critique ! Juste avant de « mourir », elle a pu se rendre compte que le visage ricanant qu'elle avait devant elle était celui de Hauptmann. Et elle s'est réveillée.

Bien entendu, vous n'avez pas besoin de vous acharner à faire vivre des songes négatifs à vos investigateurs. N'importe qui deviendrait fou s'il cauchemardait toutes les nuits. Il peut être nécessaire que de temps en temps, un rêve soit utile, apaisant ou relaxant. À vous de décider si le personnage sera réveillé en sursauts par un incendie dévorant la maison autour de lui. Le rêve peut également se changer en cauchemar. Imaginons que Francesca soit en train de s'endormir dans une chaise longue en imaginant qu'elle voit le Baron Hauptmann se glisser derrière elle pour la tuer. Dans un sursaut, elle bondit alors et se cogne contre

lui. Lorsqu'elle se réveille, elle se rend compte qu'elle l'a projeté par-dessus bord. Rassurée, elle se rendort dans sa chaise avant de se réveiller pour de bon, sans être sûre de ce qui s'est réellement passé ou non. Mais le soir, dans sa cabine, elle est « réveillée » par des clapotis contre son hublot : un cadavre essaye d'entrer. Cette abomination découpée par les hélices du navire, boursouflée et à moitié dévorée par les poissons n'est autre que le Baron Hauptmann.

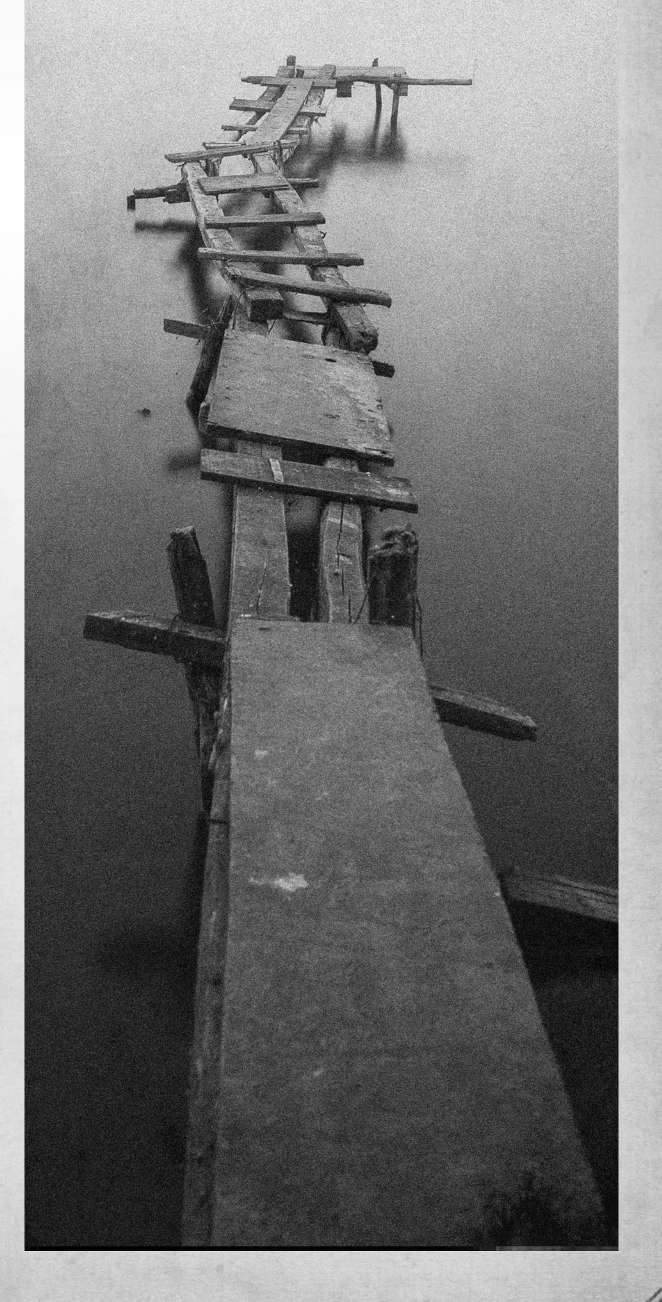
Il existe d'innombrables autres moyens d'interpréter les rêves que ceux décrits dans ce chapitre. Beaucoup des nouvelles de H.P. Lovecraft reposent sur des épisodes oniriques (*L'Appel de Cthulhu*, *Dans l'abîme du temps*, *La maison de la sorcière*), et d'autres auteurs se sont servis de cette méthode. Les textes psychologiques proposent également d'autres utilisations de ce mécanisme. Ils tentent d'expliquer pourquoi nous rêvons, et comment ce processus peut être utilisé pour expliquer des allégories intérieures. À vous de vous renseigner et d'y réfléchir. De tels outils sont trop précieux pour être ignorés, mais attention : n'en abusez pas ou vous perdrez l'effet de (désagréable) surprise. Une utilisation pour plusieurs séances est une bonne fréquence et permet d'en garder l'impact.

Comment s'y prendre concrètement ? Généralement, je préfère choisir le personnage plutôt que de lancer un dé. Les songes doivent également reposer sur les implications du scénario : je choisis donc habituellement le joueur ou personnage le plus paranoïaque sur lequel je peux faire jouer d'autres phobies. Privilégiez le personnage possédant le plus de POU. En effet, après chaque rêve, j'impose généralement un test de Santé mentale au réveil (on peut très bien devenir fou en rêvant). Si le test échoue, le personnage perd 1 point. C'est peu, mais les investigateurs chérissent leurs petits points de Santé mentale, et vous en inquiéterez plus d'un autour de la table.

Je ne me sers de la compétence Rêver que dans les Contrées du Rêve. En outre, j'évite de laisser la bride aux personnages, car se sentir impuissant contribue à la terreur (vous savez comment ça se passe : vous n'arrivez pas à courir, nager, voler suffisamment vite et, oh, ça y est, il va m'avoir, nooon !). Autre raison : dans les Contrées du Rêve, les personnages peuvent être réellement affectés par ce qui leur arrive à la fois du point de vue physique et psychologique. En ce sens, le rêve est réel, et la compétence Rêver est donc nécessaire. Le présent chapitre n'aborde que les cauchemars, pas les quêtes oniriques.

Une fois que vous avez déchaîné ce flot d'idées sur vos joueurs terrifiés, ne vous étonnez pas si la consommation de café pendant votre campagne explose. Les personnages préféreront en effet rester éveillés ! Les effets terribles et absurdes qui peuvent être provoqués pendant le sommeil d'un investigateur (où vous n'êtes pas contraint pas les lois physiques, logiques ou sociales) sont illimités. Si un joueur se plaint, rappelez-lui que ce que lui arrive est provoqué par son inconscient… n'est-ce pas ?

Lorsque j'essaie de dormir la nuit
Je ne rêve qu'en rouge
Le monde extérieur est noir et blanc
Il ne nous reste que la couleur de la mort
— *Biko*, par Peter Gabriel



La demeure au bord de l'abîme

« Car trop de choses dans le grand abîme sont étranges et imprévisibles, et celui qui est à la recherche des rêves doit éviter d'éveiller ou de rencontrer ceux qu'il ne faut pas. »

— *L'Étrange Maison Haute dans la Brume,* par H.P. Lovecraft



Où l'une des créations les plus oniriques de Lovecraft disparaît pour laisser la place à une autre plus moderne.





Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	4/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	4 heures
Nombre de joueurs	3 à 6
Type de personnages	Familiarisé avec les Contrées du Rêve
Époque	Années 1920

En quelques mots...

L'Étrange Maison Haute perchée sur le sommet de Kingsport Head et qui surplombait la ville a disparu après une nuit de tempête. Votre groupe d'investigateur enquête sur le sujet en se rendant à Kingsport.

Implication des investigateurs

L'un (ou plusieurs) des investigateurs, piqué(s) d'une curiosité nostalgique à la vue de la destruction de la maison, décide(nt) de se rendre sur place à la recherche d'indices sur sa longue et mystérieuse existence.

Enjeu et récompense

• **Découvrir** ce qui est arrivé à l'Étrange maison.

Ambiance

Ambivalence du Monde de l'Éveil et des Contrées du Rêve, les deux univers se répondent, et les investigateurs vont devoir faire preuve de perspicacité pour savoir dans quel monde ils se trouvent.

À l'affiche

William Bain

Le propriétaire de l'Étrange maison haute dans la brume.

Nodens

Nodens revêt généralement l'apparence d'un vieillard chenu à la barbe grise. Il se déplace souvent à bord d'un chariot constitué d'un énorme coquillage tiré par des monstres extraterrestres ou des créatures fantastiques issues des légendes terrestres.



Introduction

Cette aventure sert à présenter l'atmosphère particulière qui enveloppe Kingsport. Elle convient à un groupe d'investigateurs de la taille et du niveau d'expérience de votre choix. Le Gardien peut inclure un adversaire ou deux si le groupe est grand ou expérimenté. L'aventure nécessite une seule session.

Ce scénario part du principe qu'un ou plusieurs investigateurs ont déjà passé du temps à Kingsport et ont une bonne raison d'y retourner. Les investigateurs peuvent jouer des résidents, touristes, promeneurs ou autres visiteurs, mais assurez-vous qu'ils aient connaissance de l'existence de la lointaine Étrange Maison Haute dans la Brume perchée sur Kingsport Head. Si c'est la première fois que les investigateurs viennent à Kingsport, faites-leur passer un jour ou deux en ville avant que l'aventure ne commence. Dans ce laps de temps, ils devraient entendre parler de l'Étrange Maison Haute.

Il est chaudement recommandé au Gardien de lire soigneusement le scénario, car la réalité y est déformée pendant l'aventure, et de lire la nouvelle de H.P. Lovecraft « *L'Étrange Maison Haute dans la Brume* », dont une traduction est disponible dans ce supplément.

Informations réservées au Gardien

Depuis quelques jours, des tempêtes anormalement puissantes balayent la zone aux alentours de Kingsport : elles sont suffisamment graves pour retenir les pêcheurs locaux à terre. Les routes sont devenues boueuses et dangereuses. Le moral est bas, à juste titre.

La veille, la tempête du siècle a éclaté : un amas tonitruant et obscur de pluie, grêle, tonnerre et foudre. Au matin, le ciel s'est éclairci et, à la surprise générale, l'étrange petite maison à peine visible perchée sur la pointe nord de Kingsport Head a disparu. Les habitants choqués et les touristes curieux ont sorti télescopes et jumelles pour observer la scène, mais à part quelques ruines fumantes, l'Étrange Maison Haute a bel et bien disparu.

La mystérieuse demeure était le centre d'intérêt de plusieurs puissances extérieures à ce monde, notamment Nodens, un Dieu Ancien. Nodens s'efforce d'empêcher d'autres forces d'utiliser l'Étrange Maison Haute pour pénétrer dans ce monde. Avec la construction de la station radio de l'Arkham Advertiser, il craint que les curieux et les érudits qui se rendent depuis peu à Kingsport Head aient attiré l'attention d'autres forces maléfiques qui s'intéressent à ce lieu.

L'activité sur le chantier et le trajet maintenant facilité par la nouvelle route incitent touristes et érudits à escalader Kingsport Head et à explorer la fascinante demeure ancienne. Une telle animation a attiré l'attention de Dieux Extérieurs et, la nuit dernière, Nodens a pris une décision radicale : il a détruit l'extension de l'Étrange Maison Haute ancrée dans le monde réel, fermant ainsi le passage entre les mondes. Mais la demeure et son occupant immortel n'ont pas complètement disparu pour autant. Ils continuent d'exister dans les Contrées du Rêve, où ils sont visibles aux plus sensibles.

Cette aventure part du principe qu'un ou plusieurs investigateurs, piqués d'une curiosité nostalgique à la vue de la destruction de la maison, décident de se rendre sur place à la recherche d'indices sur sa longue et mystérieuse existence. En chemin jusqu'à Kingsport Head, les investigateurs pourront rencontrer les ouvriers et discuter avec eux sur le site du chantier, mais ils ne trouveront de la maison que des ruines calcinées par la foudre.

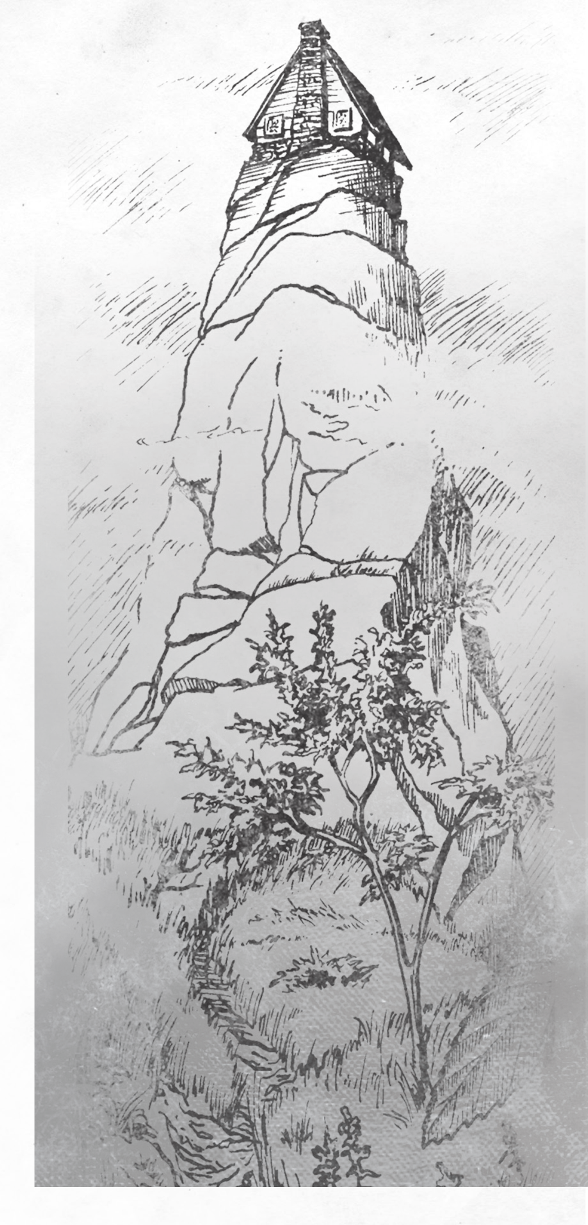
Tout va alors changer. Au retour vers Kingsport, les investigateurs commenceront à rêver à leur insu. Persuadés d'avoir passé la nuit à dormir, les investigateurs pourront constater à leur lever que la maison a réapparu sur son ancien site au sommet de Kingsport Head. Chose étrange, ils sont les seuls de la ville à pouvoir la voir. A priori, le groupe cherchera à retourner sur place pour explorer les lieux.

Le second trajet jusqu'à Kingsport Head est vaguement hallucinatoire. Une faune et une flore étranges abondent et le paysage paraît plus sauvage et moins familier qu'au cours du déplacement précédent. D'étranges créatures suivent le groupe discrètement, et au moins l'une d'elles est très dangereuse. Devant la maison intacte, les investigateurs rencontrent son propriétaire immortel et se voient offrir la possibilité de rencontrer l'invité extraterrestre et prestigieux de Bain. Au retour, les investigateurs se trouvent confrontés à une résistance surnaturelle et doivent lutter pour revenir à Kingsport. À leur réveil, ils se rendront compte que les expériences qu'ils ont vécues depuis leur premier retour en ville (ce qui peut inclure plusieurs jours) n'étaient que des rêves.

Informations destinées aux investigateurs

Ce samedi matin est radieux. C'est le premier jour depuis longtemps qu'il fait beau. La tempête de la nuit dernière semble enfin avoir épuisé le mauvais temps. Mais les investigateurs vont vite découvrir que toute la ville a tourné son attention vers autre chose : l'Étrange Maison Haute perchée sur le sommet de Kingsport Head et qui surplombait la ville a disparu. À travers la brume, les observateurs équipés de jumelles ou télescopes peuvent distinguer les ruines fumantes et noircies de la cheminée de briques et quelques poutres calcinées. Selon les hypothèses qui circulent le plus, la demeure aurait été pulvérisée par la foudre, l'orage ayant gagné en importance vers minuit.

Si les investigateurs sont nouveaux en ville ou cherchent à en savoir plus sur la Maison ou son occupant, quelques habitants peuvent les aider. La plupart savent que personne n'a jamais vu le propriétaire de la demeure, et on dit qu'il vit là-bas, seul, depuis la fondation de la ville. Réussir un test de Chance permet aux investigateurs d'être conseillés par un kingsportais d'aller voir Grand-mère Orne (120) ou le Terrible Vieillard (110).



Le premier trajet

Les investigateurs finiront bien par se rendre sur le site de l'ancienne maison. Ce trajet est une randonnée longue et ardue jusqu'à Kingsport Head. Un test d'Idée réussi leur permet de penser à emporter un repas léger, étant donné la distance et l'état difficile du terrain. Avant de partir, les investigateurs seront informés qu'il est préférable de marcher au moins un kilomètre et demi à l'intérieur des terres en direction d'Arkham pour pouvoir s'engager sur un terrain plus facile qui mènera jusqu'au rocher que l'on appelle Kingsport Head.

En quittant la ville par Hill Road, les investigateurs dépassent l'ancien cimetière de Hilltop (802) et suivent un sentier qui longe la falaise avant de bifurquer sur River Road. Ils dépassent l'étang Hooper et l'ancien arsenal de briques rouges (801) pour atteindre la nouvelle route, récemment dégagée, qui conduit au site de construction de la station radio de l'Arkham Advertiser. À

pied, ce trajet prend une bonne heure. Si les investigateurs sont en voiture, tout cela ne prend qu'une quinzaine de minutes. S'ils sont motorisés, les investigateurs trouvent le trajet sur la nouvelle route particulièrement lent et pénible. Ils finissent même par s'enliser sur la route envahie par la boue des marécages environnants. S'ils échouent un test de Conduite, la voiture est immobilisée et devra être remorquée par un fermier serviable ou quelqu'un possédant un camion.

À partir de là, la randonnée est longue et fréquemment embourbée. Assurez-vous de bien décrire la faune et la flore aux investigateurs : les oiseaux, petits mammifères, arbustes fruitiers, ronces, épais bosquets et ainsi de suite.

Après une marche d'environ une heure et demie, le groupe atteint le site de la station radio. Bien que nous soyons samedi, l'effectif au complet des ouvriers est en train de travailler sans compter les heures supplémentaires pour essayer de respecter les délais. Hiram Grumbacher, Will Critchett et 2D3 ouvriers immigrants sont présents, ainsi que Donald Stoll et le Dr Hamlin Hayes de l'Université Miskatonic. Laissez les investigateurs les rencontrer et discuter avec eux aussi longtemps qu'ils le souhaitent, tant qu'ils ne ralentissent pas la construction avec leurs questions. Stoll déblatère des théories, tandis que Critchett harcèle ses ouvriers. Dans tous les cas, aucun de ces personnages n'a quoi que ce soit de nouveau à ajouter concernant l'Étrange Maison Haute. Au mieux, quelqu'un dira avoir essayé de s'y rendre, sans succès.

Une quinzaine de minutes après avoir quitté le chantier pour rejoindre le site de l'Étrange Maison Haute, les investigateurs se rendent compte que le passage est bloqué par une quantité impressionnante de ronces qui ralentissent leur progression vers l'est. Un test majeur réussi de Chance est nécessaire pour trouver un passage le long d'un mince gué de rochers qui permet d'accéder à la pointe où se trouvait l'Étrange Maison Haute. Une fois qu'ils ont atteint la base de cette pointe, il faut l'escalader (voir le chapitre « Guide de Kingsport » pour de plus amples détails). Une fois sur place, les investigateurs ne trouveront que quelques restes de la maison : des poutres calcinées et quelques briques éparses.

Les ruines semblent avoir appartenu à une maison d'une seule pièce d'environ vingt mètres carrés. La façade avant de la maison semble avoir été bâtie à flanc de falaise, sur le côté oriental. Hormis quelques poutres et briques noircies, les investigateurs peuvent trouver du bois calciné et des morceaux de métal qui constituaient sûrement des meubles et des effets personnels. Un investigateur qui réussit un test d'Histoire, de Sciences (Architecture) ou un test extrême d'ÉDU en examinant le site peut déterminer que la demeure remonte au moins au XVII[e] siècle. Une fouille complète du site et un test réussi de Trouver Objet Caché permet à un personnage de mettre au jour quelques objets calcinés, mais vaguement reconnaissables. Les livres et denrées périssables sont inutilisables et les quelques autres artefacts sont plus ou moins endommagés.

Le crépuscule finit par tomber, et les investigateurs se rendent compte qu'il est temps de redescendre sous peine de passer la nuit à l'extérieur, exposés à l'humidité et au froid. Après avoir traversé la gorge, le groupe a l'impression que la descente est bien plus aisée. Le trajet complet, même à pied, ne prend pas plus de trois heures. Les investigateurs, fourbus et découragés, s'écroulent dans leur lit.

Le retour de la maison

Faites vivre la suite de l'aventure normalement, mais prêtez bien attention aux actions des personnages du groupe. À leur insu, la suite de l'aventure a en effet lieu dans un rêve.

Au cours du premier jour après leur première visite de Kingsport Head, les investigateurs sont libres d'entreprendre ce qu'ils veulent (mais n'oubliez pas que cela est partie intégrante d'un rêve partagé entre tous). Ils ne se réveilleront qu'après leur retour du deuxième trajet à l'Étrange Maison Haute. Les achats qu'ils ont faits, les personnes qu'ils ont rencontrées et les recherches qu'ils ont entreprises n'auront jamais eu lieu. Une fois que le rêve est terminé, le Gardien peut faire revivre ces événements dans le monde réel de manière exactement



identique à ce qu'ils ont vécu dans le monde onirique… ce qui leur donnera une incroyable sensation de déjà-vu.

Prenons par exemple un peintre qui vient de revenir des ruines. Au cours du rêve qui se déroule cette nuit, il se « réveille » le lendemain et commence à peindre sur une nouvelle toile. Il est ensuite interrompu par un visiteur. Lorsqu'il se sera réellement réveillé après son expérience onirique à l'Étrange Maison Haute, il trouvera une toile vierge à son studio et aucune trace du tableau qu'il était sûr d'avoir peint la veille au matin. Il s'assoit alors à son chevalet pour travailler, mais est interrompu par quelqu'un qui frappe à la porte. C'est la personne qu'il est sûr d'avoir rencontrée le matin précédent, mais le visiteur est là exactement pour la même raison (par exemple, pour lui demander s'il peut utiliser son téléphone ou lui emprunter du sucre). Il peut se passer du temps avant que l'investigateur dérouté (et son joueur) comprenne ce qui s'est réellement passé ou non.

Cette partie, le début du rêve, démarre au « réveil » des investigateurs le matin qui suit leur voyage vers les ruines de la Maison. Comme c'est dimanche, la messe a lieu et très peu de commerces sont ouverts ; c'est un jour de repos. Un investigateur suffisamment curieux pour pointer ses jumelles ou son télescope en direction de la pointe de Kingsport Head noyée dans la brume matinale tombera des nues : la demeure est intacte, fièrement perchée à l'endroit que le groupe est certain d'avoir inspecté la veille. S'ils font part de cette découverte à d'autres kingsportais, les habitants roulent simplement des yeux de manière très terre-à-terre ou les accusent d'être sous l'emprise de mirages ou d'hallucinations : personne d'autre qu'eux n'est capable de distinguer l'habitation sur son rocher. Si les investigateurs ne constatent pas le retour miraculeux de la demeure, ils ne pourront pas manquer les lumières visibles des fenêtres de l'Étrange Maison Haute une fois la nuit tombée. On leur dira alors qu'ils ont sûrement vu une étoile briller à travers les nuages.

Les investigateurs devraient avoir envie d'en savoir plus sur ce miracle et retourner inspecter Kingsport Head. Dans le cas contraire, la demeure reste visible jusqu'à ce qu'ils quittent la ville ou que le Gardien réveille ces âmes ennuyeuses et sans ambition pour qu'ils constatent que la réapparition de la maison n'était qu'un rêve. Cela devrait suffire à les inciter à y aller la nuit suivante, lorsqu'ils rêveront à nouveau de l'habitation. Il est également possible d'introduire un personnage non joueur pour les pousser à entreprendre une seconde visite.

Le second voyage

Le début du deuxième voyage vers l'Étrange Maison haute est globalement le même que le premier jusqu'à ce que les investigateurs atteignent la nouvelle route d'accès boueuse et en mauvais état. Comme la « veille », les automobiles peuvent s'embourber, ce qui condamnera les personnages à une longue marche jusqu'à Kingsport Head.

Une flore bien étrange

Pendant que le groupe progresse sur la route, faites faire à chacun un test majeur de Trouver Objet Caché. Chaque investigateur qui réussit son test remarque que le chemin semble différent : la végétation est plus touffue et sauvage que lors de leur trajet précédent. La route se densifie progressivement jusqu'à se réduire à un mince sentier gazonneux. Faites alors faire un second test majeur de Trouver Objet Caché pour faire remarquer des plantes inconnues poussant le long de la route. Espacez les deux tests dans le temps pour que les deux types de fruits ne se trouvent pas exactement au même endroit.

Le pommier (pommes de Morphée) : Ces pommes de taille et couleur habituelles ont un goût légèrement amer. Cependant, ce sont des fruits des Contrées du Rêve qui ont un effet particulier sur les rêveurs qui les mangent. Chaque pomme consommée permet au rêveur de continuer à dormir dans le monde réel pendant une heure supplémentaire, lui permettant ainsi de passer plus de temps à explorer ses rêves. L'effet est cumulatif et involontaire. Un investigateur qui prendrait un peu trop son temps dans ses pérégrinations pourrait avoir quelques ennuis auprès de son employeur.

Le grenadier (grenades de Panza) : Ces fruits mauves de la taille d'une balle de golf sont très sucrés. Un investigateur qui y goûte est immédiatement frappé de panzaïsme : il n'est plus du tout affecté par le surnaturel et croit pouvoir trouver une explication rationnelle et logique à toutes ses manifestations ou créatures. En raison du caractère particulier de ce trouble mental, la perte de points de Santé mentale d'une personne souffrant de panzaïsme est toujours égale au minimum possible. Les effets de ces grenades durent 1D4 heures plus 1 heure par fruit supplémentaire consommé. Bien qu'ils puissent être considérés comme bénéfiques, ces fruits peuvent s'avérer particulièrement dangereux : imaginez qu'un investigateur frappé de panzaïsme croie qu'une larve amorphe de Tsathoggua ne soit qu'une simple flaque de vase.

Au fil du voyage, les personnages peuvent également constater d'autres curiosités. Un papillon couleur poussière plus gros qu'une tête d'homme aux ailes frappées d'yeux de hibou volette parmi les hautes herbes et réapparaît quelques instants plus tard en tenant un animal ressemblant à une souris qui se débat dans son étreinte. Dès que le papillon repère le groupe, il s'enfuit. Cette vision coûte 0/1 point de Santé mentale.

Une curieuse créature

Faites faire un test de Trouver Objet Caché à chaque investigateur. Un succès permet de remarquer qu'ils sont suivis par une petite créature étrange qui se faufile dans les hautes herbes. Elle ressemble à une sorte de rat bipède, mais son museau est entouré



Le zoog curieux

FOR	15
CON	35
TAI	05
DEX	120
INT	70
POU	55

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 11
Mouvement :8

Combat
Attaque par round : 1

• Combat rapproché	50 %
• Morsure 1D4 dégâts	35 %
• Esquive	55 %

Compétences

Discrétion	60 %
Grimper	70 %
Pister	50 %
Savoir ès Rêves	75 %
Se Cacher	60 %

Perte de Santé mentale : 0/1D3 points

de petits tentacules. Dès qu'elle est repérée, elle s'enfuit hors de vue. Cette créature est un zoog plutôt curieux qui peut attaquer s'il est provoqué (ou, si le Gardien le souhaite, quand un investigateur se retrouve seul). Autrement, le zoog continue de suivre le groupe pour savoir ce qu'il fait là. Si quelqu'un laisse un peu de nourriture du monde de l'Éveil derrière lui (pas de fruit des Contrées du Rêve), le zoog reconnaissant ne les attaquera pas, à moins d'être provoqué. Plus tard, l'animal pourra devenir la proie d'une autre créature rôdant dans Kingsport Head.

Une créature dangereuse

Une autre créature suit également les investigateurs alors qu'ils progressent vers Kingsport Head. Cet être ne peut être détecté qu'en réussissant un test extrême de Trouver Objet Caché. Si le test est une réussite, elle n'apparaît que sous la forme d'une grande tache d'ombre. La créature peut faire un test de Se Cacher pour n'apparaître que comme une ombre normale, mais en cas d'échec les investigateurs remarquent que quelque chose cloche à propos de cette ombre. Si elle est approchée par un individu isolé, l'ombre attaque, mais elle fuira (temporairement) si c'est un groupe qui approche. Lorsqu'elle se déplace, la créature ressemble à une masse d'obscurité mouvante. C'est une ombre vampirique, une chose monstrueuse et maléfique qui se nourrit d'énergie vitale.

Les ombres vampiriques sont des horreurs sombres et silencieuses qui se nourrissent d'autres créatures vivantes. Si elles restent des ombres, elles sont néanmoins douées d'intelligence. Selon certaines sources, ce sont des serviteurs ou des créations du Chaos rampant Nyarlathotep. Elles apparaissent généralement sous la forme de masses informes roulantes et changeantes d'un noir impénétrable. Elles peuvent cependant prendre brièvement la forme d'un oiseau, d'un rat, d'une chauve-souris ou d'un lézard. Environ un tiers de ces créatures est capable de voler.

Une personne mordue par une ombre vampirique perd 1D20 point de CON par tour tant que le monstre s'accroche, dévorant l'énergie vitale de sa victime. Un test réussi de FOR opposé est nécessaire pour se défaire de son emprise. Tout être tué par une ombre vampirique en devient une lui-même. Une telle créature conserve sa forme originale, mais devient entièrement sombre. Elle est condamnée à se nourrir des vivants, à l'instar de son créateur. La nouvelle créature vampirique se nourrit en empoignant, mordant ou griffant, selon le cas, et le score de base de l'attaque est de 60 % de sa DEX.

Ombre vampirique

Carac.	Jet.	Moy.
FOR	(4D6)x5	70
CON	(3D6)x5	55
TAI	(5D6)x5	85
DEX	(2D6)x5	35
INT	(3D6)x5	55
POU	(3D6)x5	55

Points de vie moy. : 13-14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 7

Combat

Attaques par round : 2

Option de combat rapproché : L'Ombre vampirique peut mordre, saisir par ses tentacules et/ou griffer sa victime.

Saisir (manœuvre) : La créature peut saisir sa victime grâce à son tentacule.

Morsure/Tentacule/Griffe : DEX, 1D4 dégâts plus une perte de 1D20 CON par tour.

Protection : aucune, mais l'ombre vampirique ne subit de dégâts que d'une source lumineuse. Une torche cause 1D6 points de dégâts, une chandelle 1D3 et le faisceau d'une lampe-torche 1D4 (un test de DEX réussi permet de diriger correctement le rayon en direction de la créature).

Compétences
Discrétion 100 %
Se Cacher/Dissimulation (passer pour une ombre normale) 50 % (85 % la nuit)
Repérer sa proie 55 %

Perte de points de Santé mentale : 0/1D4+1

Une étrange contrée

Alors que les investigateurs se frayent un passage vers le sommet, ils prennent progressivement conscience que le paysage devient de plus en plus sauvage. Un test extrême d'INT permet de se rendre compte qu'ils sont arrivés sur le site du chantier de la station radio… mais tout a disparu. Il n'y a plus aucun signe de la route d'accès, des mâts soutenant l'antenne ou de tout autre équipement. Prendre conscience que quelque chose ne va pas du tout coûte 0/1D3 points de Santé mentale. Depuis ce site, jeter un œil par-dessus la falaise pour voir Kingsport révèle une vision inconnue de la ville. Les bâtiments semblent plus petits, les navires ancrés au port plus grands et un clocher est visible sur Central Hill. Cette observation coûte à nouveau 0/1D3 points de Santé mentale.

À partir de là, les investigateurs devraient se rendre compte que quelque chose cloche réellement. Ils doivent prendre une décision : poursuivre l'ascension jusqu'à Kingsport Head ou revenir à la ville, qui pourrait bien ne plus être du tout la même que la cité qu'ils ont quittée. S'ils choisissent de repartir à Kingsport, ils la retrouveront telle qu'ils l'ont laissée.

Les investigateurs devraient avoir envie de poursuivre leur quête pour percer le mystère de l'Étrange Maison Haute. S'ils commencent à se douter qu'ils sont en train de rêver, le Gardien ne devrait ni les dissuader ni les encourager à exploiter cette hypothèse.

S'ils décident de continuer, ils remarquent à nouveau leurs suiveurs (le zoog et quelques ombres vampiriques), mais finiront par atteindre la pointe et constater que la demeure est bien là, intacte.

Retour à la maison

Les investigateurs auront bien évidemment envie de pénétrer dans cette habitation si ancienne et mystérieuse. C'est une petite bâtisse carrée dont les bords du toit touchent presque le sol. Elle est équipée d'une grande cheminée centrale en brique et de petites fenêtres aux carreaux en losange sur les quatre façades. La seule porte se trouve à l'avant de la maison et donne directement sur le vide et l'océan en contrebas. Toutes les fenêtres sont presque entièrement opaques en raison de la poussière qui s'est accumulée et il est impossible de voir à travers. Si un personnage choisi au hasard réussit un test de Chance, une des fenêtres donnant sur la terre ferme est déverrouillée.

L'intérieur est noyé dans la pénombre et une source de lumière est nécessaire. Les lampes-torches ou autre source artificielle ou technologique ne fonctionnent que quelques minutes avant que la demeure empreinte d'ancienne magie onirique ne perturbe leur utilisation. Les piles s'épuisent rapidement, à la fois dans le monde des rêves et la réalité. La prochaine fois que l'investigateur voudra utiliser son équipement, les piles seront vides. Si quelqu'un pose sa source de lumière et l'abandonne même un court instant, il la retrouve changée en chandelle ou lampe-tempête. Plusieurs bougies et chandeliers sont disposés dans la pièce, sur des étagères, tables, etc.

La licorne

FOR	160
CON	80
TAI	130
DEX	70
INT	70
POU	90
APP	80

Points de vie moy. : 21
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 18
Mouvement : 12

Combat
Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : La licorne peut attaquer une fois par tour et préfère utiliser sa corne. Elle peut également donner des coups de sabot et, en se cabrant, elle donne deux coups avec les sabots de devant à sa cible. Si elle touche sa victime, l'investigateur est projeté à terre. La licorne n'attaque que sur l'ordre de Nodens ou pour se défendre.

Armes
- Corne 55 %
  5D6 dégâts plus empalement
- Piétiner 50 %
  6D6 dégâts
- Se cabrer et frapper 45 %
  5D6 dégâts
- Sabot 40 %
  4D6 dégâts
- Esquive 45 %

Compétences :
Trouver Objet Caché 75 %

Perte de Santé mentale : 0/1D3, si le Gardien le souhaite.

Rapidement, la magie onirique agit sur les armes à feu, montres et autres objets modernes du groupe en les rendant inopérants ou en les changeant en objets ayant cours au XVIIe siècle, au sein duquel les investigateurs sont actuellement plongés. Les objets laissés dehors ne sont pas affectés, mais auront probablement été volés par le zoog.

Les investigateurs qui entrent dans la maison ont tout le temps d'inspecter les lieux. Le propriétaire, Bain, n'est pas présent lorsqu'ils arrivent, mais a une chance cumulative de 20 % par heure de revenir par la porte donnant sur la falaise. Une lumière vive brillera à travers la fenêtre et autour de la porte, signalant ainsi son arrivée aux investigateurs. Le loquet est déverrouillé, la porte s'ouvre et l'habitant pénètre dans la pièce. C'est un homme grand aux cheveux bruns qui entre par de grandes enjambées et semble… léviter (perte de 0/1D3 points de Santé mentale) ! Un investigateur qui réussit un test de Trouver Objet Caché découvre un cheval ailé s'envoler dans le ciel infini… et perd 0/1 point de Santé mentale supplémentaire.

L'homme accueille aimablement les visiteurs. Il n'attaquera pas tant qu'il n'est pas agressé, mais commencera par essayer de s'enfuir par la porte en se jetant à travers le portail dissimulé dans les nuages en contrebas. Il ne se battra que s'il est encerclé et utilisera son épée et lancera des sorts.

S'il est salué cordialement, l'homme se présente comme étant William Bain et invite les investigateurs à s'asseoir avec lui. S'ils s'exécutent, Bain allume un bon feu dans la cheminée et sert un excellent vin, accompagné de petites choses à manger.

À aucun moment Bain ne parlera des songes, et il ne poursuivra pas la discussion si le sujet est abordé par les investigateurs. En effet, il n'est plus capable de différencier les rêves de la réalité et ne comprend pas qu'on puisse distinguer les deux mondes. Si quelqu'un suggère que la maison et son occupant ressuscités font partie d'un songe commun, Bain lui rétorquera ironiquement que « c'est peut-être vous qui faites partie de mon rêve à moi ».

Les investigateurs seront sans doute curieux de savoir beaucoup de choses à propos de la maison et du maître des lieux. Bain leur parle de lui avec enthousiasme, ainsi que des maigres bêtes de la nuit qui volaient jadis autour de l'Étrange Maison Haute dans la Brume. Il considère ces créatures comme des alliés occasionnels. Il explique aux investigateurs que les nuages qui entourent la demeure cachent de nombreux portails conduisant à différents lieux, mondes et époques, et qu'il les a souvent traversés au cours de ses voyages. Si on lui demande quelles créatures étranges il a rencontrées, Bain avertit les investigateurs qu'ils doivent rester groupés pour éviter les ruses des rats bipèdes et que la lumière est la seule arme valable contre les ombres maléfiques.

En revanche, Bain n'est pas au courant de la destruction de l'Étrange Maison Haute. Il est très curieux quant à cette nouvelle, mais ne comprend pas comment sa demeure pourrait être détruite un jour et intacte le lendemain. Si quelqu'un pousse la discussion plus loin à ce sujet, Bain réfléchit un moment avant de proposer de poser la question à quelqu'un capable de donner une réponse. Il sort plusieurs grandes chandelles dans un placard, les fixe dans un chandelier de cuivre, les allume, puis entame d'étranges prières accompagnées d'une gestuelle inconnue. Un test réussi de Mythe de Cthulhu (ou si un investigateur connaît le sort) permet de comprendre que Bain est en train de lancer le sort Contacter une Divinité/Nodens. Si un investigateur l'interrompt, il lui demande d'un ton irrité s'ils souhaitent ou non percer le mystère de la maison. Il reprend alors sa litanie en précisant que les personnages sont libres de quitter sa demeure. Après 3D6 minutes de chant et de rituel, une lumière vive approche devant la maison accompagnée d'une étrange musique. Des coups particuliers résonnent à la porte et, dans un sourire, Bain va ouvrir.

À l'extérieur se tient un homme grand, maigre et à la barbe grise. Il paraît être d'un âge insensé et porte une toge blanche ondoyante. Ses yeux sont de couleur gris acier et son regard vient d'un autre monde. Il se tient sur un immense coquillage reposant sur le dos de deux dauphins et visiblement tracté par un cheval portant une unique corne torsadée sur le front et une créature à la tête, aux ailes et aux serres d'un aigle, mais au corps de lion. Un test d'Occultisme ou d'Idée (selon le score le plus élevé) permet d'identifier ces créatures comme étant respectivement une licorne et un griffon. Avec un test réussi de Mythe de Cthulhu, les investigateurs reconnaissent Nodens, le Seigneur du Grand Abîme. Si l'un

Le griffon

FOR	180
CON	130
TAI	160
DEX	120
INT	40
POU	60

Points de vie moy. : 29
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 12
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 3

Option de combat rapproché : Le griffon attaque avec ses deux pattes et son bec à chaque tour. Il n'attaque que sur l'ordre de Nodens ou pour se défendre.

Armes
- Griffes (x2) 75 %
  4D6 dégâts
- Morsure 70 %
  4D6 dégâts
- Esquive 30 %

Compétences :
Trouver Objet Caché 60 %

Protection : 6 points de fourrure

Perte de Santé mentale : 0/1D3, si le Gardien le souhaite

d'eux tente d'attaquer l'étrange char ou son pilote, les deux créatures de Nodens ripostent férocement. Sinon, le dieu ancien pénètre dans la maison et ferme la porte derrière lui, coupant la lumière et la musique qui s'éteignent lentement. Assister à cette scène coûte 0/1D6 points de Santé mentale.

Si un personnage est suffisamment fou pour attaquer Nodens, celui-ci lâche sa licorne et son griffon sur le groupe. Il peut également invoquer 1D10 maigres bêtes de la nuit par investigateur (pour 1 point de magie par D10 lancé). Elles arrivent au bout de 1D6 tours et essayent de s'emparer des personnages pour les emporter vers le Val de Pnath, dans le Monde souterrain des Contrées du Rêve. Le Gardien peut considérer que les investigateurs/rêveurs concernés sont morts ou faire jouer leur évasion du Monde souterrain ultérieurement. Entretemps, leurs corps sombreront dans un coma dont ils ne peuvent être réveillés. Au cas où ils réussiraient à regagner le Monde de l'Éveil, ils découvriront que Nodens les considère comme des ennemis.

Les caractéristiques des montures sont détaillées dans ce chapitre. Si les dauphins sont attaqués, ils évitent le combat en plongeant dans la brume, entraînant le char de Nodens avec eux.

Deus ex machina

Nodens salue Bain chaleureusement, mais observe les investigateurs de manière impassible. Bain demande au dieu d'expliquer ce qui est arrivé à l'Étrange Maison Haute, ou s'il s'est même passé quoi que ce soit. Nodens explique que l'humanité commence à empiéter sur la nature sauvage de Kingsport Head ; il était inévitable que des curieux finissent par venir tenter de percer le mystère de la demeure, comme cela s'est déjà produit auparavant (Bain expliquera plus tard que la déité faisait référence à la visite de Thomas Olney ; voir la nouvelle « L'Étrange Maison Haute dans la Brume »). Un trop grand nombre de visiteurs attirerait l'attention indésirable d'autres forces.

Nodens se tourne alors vers les investigateurs et leur parle comme s'ils étaient de jeunes enfants. Il explique qu'il existe des forces maléfiques, également nommées Dieux Extérieurs, vivant en dehors du monde connu qui cherchent à utiliser des portails autour de la Maison pour pénétrer dans ce royaume. Pour des raisons qu'il ne souhaite pas expliquer, Nodens cherche à empêcher la propagation de ces Dieux Extérieurs malveillants. Il a donc détruit la demeure pour Les tenir éloignés. Si les investigateurs racontent à Nodens leur propre lutte contre les Dieux Extérieurs, le Seigneur de l'Abîme pourra se révéler légèrement plus amical (voire parfois serviable) envers eux lors de rencontres ultérieures.

Si on lui demande comment la maison peut encore être debout, Nodens explique qu'il n'a détruit que la demeure se trouvant dans le monde réel et que cette dernière existe toujours dans d'autres dimensions et dans les Contrées du Rêve. L'habitation existera toujours à la frontière de plusieurs mondes en raison de la présence des portails dissimulés dans les nuages environnants. Si les investigateurs ne comprennent toujours pas ou posent d'autres questions, Nodens essaye d'expliquer clairement qu'ils sont entrés dans les mondes oniriques, peut-être même à travers un portail à Kingsport Head (lui et Bain ne peuvent en réalité qu'échafauder des hypothèses concernant l'arrivée des investigateurs, car leur réalité réside dans ce que nous appelons les songes, et leur définition de celle-ci diffère de celle de l'humanité).

Considérant qu'Il a expliqué tout ce qu'il y avait à savoir, Nodens salue Bain pour repartir. Il sort par la porte, monte dans son char, appelle ses montures et disparaît dans les brumes.

Passé cet épisode, Bain restera avec les investigateurs pour converser, s'ils souhaitent explorer la maison. S'ils ont fait bonne impression à Nodens et qu'ils se sont révélés être de bonne compagnie, Bain leur offre 1D3 longues chandelles comme celles qu'il a utilisées pour contacter la divinité. Elles doivent être allumées dans une zone sauvage désolée en dépensant 1 point de magie pour chaque chance cumulative de 5 % d'invoquer le dieu. Bain prévient que les chandelles ne doivent être utilisées qu'en cas d'absolue nécessité, sous peine d'irriter Nodens.

Lorsque Bain ou les investigateurs ont terminé leur discussion, l'Unique leur souhaite bon vent et leur souhaite de rejoindre leur foyer en toute sécurité. Ils sont les bienvenus s'ils souhaitent revenir le voir et sont libres d'utiliser la maison et ses nombreux portails nuageux pour explorer d'autres lieux et époques. Dehors, le crépuscule tombe et Bain leur offre une lanterne. D'un geste de la main, il ferme la fenêtre et disparaît.

Les périls du retour

Une fois de plus, les investigateurs vont devoir traverser le précipice et refaire le chemin depuis Kingsport Head. Le soleil est en train de se coucher et les ombres s'allongent au fur et à mesure que le groupe progresse. Alors que la pénombre tombe, les ombres avancent pour attaquer leurs proies.

À un moment de leur randonnée, les personnages sont attaqués par une ombre vampirique (voire plusieurs si le groupe est nombreux ou qu'il mérite une punition). La sombre chose tente d'utiliser la compétence Se Cacher, passant pour une ombre normale sans bouger jusqu'à ce que les investigateurs l'aient dépassée. Une fois qu'ils sont passés devant l'ombre vampirique, elle bondit sur le personnage qui se trouve en dernier. Elle poursuit son attaque jusqu'à ce qu'elle ait tué sa victime ou ait été blessée par une source lumineuse. Si c'est le cas, elle fuit, mais continue de rôder dans les pas du groupe, prête à attaquer dès que l'occasion se présentera. La créature poursuit son attaque jusqu'à ce qu'elle ait été tuée ou qu'elle ait abattu un investigateur.

Dans ce dernier cas, la victime devient une ombre immatérielle qui se changera en ombre vampirique à son tour au bout de 1D6 minutes. La proie ainsi transformée cherchera à se nourrir, exactement comme le ferait une ombre vampirique et il est fortement conseillé au Gardien de faire revenir un investigateur ainsi tué pour hanter ses anciens compagnons. Et si ce n'est pas dans la prochaine aventure onirique, ce sera dans la suivante.

Enfin, reste à déterminer ce qu'il est advenu du zoog solitaire si curieux rencontré plus tôt. A-t-il été dévoré par une ombre vampirique, lui aussi ? A-t-il emporté avec lui un équipement appartenant à un investigateur qui s'est éternisé dans l'Étrange Maison Haute ? Les investigateurs le croiseront-ils à nouveau sur le chemin du retour ?

Alors que les personnages progressent péniblement dans la nature sauvage, ils pourraient se demander vers quel lieu et quelle époque ils se dirigent. Un coup d'œil en direction de Kingsport ne leur apprendra pas grand-chose, car la ville est noyée dans la brume et le brouillard. Le groupe finit par atteindre le sentier herbeux qui semble être un double de la route d'accès à la station radio. Ils remarquent rapidement qu'elle devient progressivement boueuse et jonchée

d'ornières, comme l'était la route d'accès auparavant. Leur voiture, s'ils en possédaient une, se trouve exactement à l'endroit où ils l'ont laissée, peut-être même encore embourbée.

C'est épuisés, sales, blessés et désorientés que les investigateurs atteignent enfin Kingsport pour trouver la ville telle qu'ils l'ont quittée. Elle n'a pas pris ou perdu un seul jour. Ce sera alors dans un soupir de soulagement qu'ils pourront regagner leur logement et sombrer dans le sommeil. Tout du moins, c'est ce qu'ils pensent.

Un réveil perturbant

Le matin suivant, les investigateurs se réveillent. Tous ceux qui sont morts dans leur rêve perdent immédiatement 1D20 points de Santé mentale. Cette perte s'est étendue sur plusieurs heures de sommeil et ne devrait pas provoquer de folie, à moins que le personnage se retrouve avec au plus 0 point de Santé mentale. Ceux qui ont goûté aux pommes de Morphée se réveillent une heure plus tard (voire plus). Heureusement que c'est dimanche, autrement certains auraient pu perdre leur emploi.

Comment ? Dimanche ? Eh oui. Bien qu'on aurait dit qu'une journée (ou davantage) se soit écoulée au cours du second voyage des investigateurs vers Kingsport Head, n'oubliez pas que leur rêve a commencé la nuit de leur retour du premier trajet (le samedi). Cela devrait faire un choc aux investigateurs et le Gardien peut décider que leur réaction entraîne une perte de 0/1D3 ou 0/1D4 points de Santé mentale à la découverte de ce fait.

Toute automobile embourbée sur la route d'accès lors du second voyage vers Kingsport Head se trouve à la place de stationnement qu'elle occupait au retour du premier voyage, mais le Gardien peut décider d'ajouter de petits désagréments (pneu crevé, batterie à plat, câbles des bougies sectionnés). De même, tout objet technologique emporté dans l'Étrange Maison Haute fonctionne mal : une lampe-torche a besoin de nouvelle piles, une montre doit être remontée, des munitions ont fait long feu.

Dès qu'ils seront à l'extérieur, les personnages pourront vérifier qu'au sommet de la pointe de Kingsport Head, au beau milieu de la brume, l'Étrange Maison Haute a bel et bien disparu… de ce monde, en tous cas.

Considérations finales

Chaque investigateur qui a vécu l'aventure onirique sur Kingsport Head reçoit 1 point de Santé mentale, même s'il n'a pas survécu au voyage. Tout personnage qui a contribué à la destruction d'une ombre vampirique gagne 1D4+1 point de Santé mentale supplémentaire (plus 1 point par ombre vampirique supplémentaire abattue). Aucun point n'est octroyé pour la destruction d'une ombre qui était autrefois un investigateur. Un seul point est offert si le zoog curieux a été tué, mais s'il avait été changé en ombre vampirique il rapporte 1D3 points de Santé mentale. 1D6 points supplémentaires sont offerts à chaque investigateur qui a pris le temps de discuter avec William Bain et Nodens dans l'Étrange Maison Haute.

Voyages futurs à l'Étrange Maison Haute

La Maison a définitivement disparu du monde réel. Seules restent ses ruines, mais le Gardien peut laisser les investigateurs y mettre au jour des artefacts utiles.

Ombres des investigateurs tués dans leur songe

Les investigateurs dévorés par une ombre vampirique reviennent eux-mêmes sous cette forme pour traquer leurs anciens compagnons lors de leurs futurs voyages dans les Contrées du Rêve. Un investigateur dans un tel état ne peut pas prendre part à une aventure onirique tant que sa forme d'ombre vampirique n'est pas détruite. Après 1D3 semaines de Psychanalyse réussie, l'investigateur peut vaincre sa forme vampirique et retrouver son identité normale dans les songes. S'il devient fou dans un rêve, il reprend sa forme vampirique et ses caractéristiques. Un test de Psychanalyse qui aboutit à une maladresse est grave : l'ombre vampirique onirique est permanente tant qu'elle n'est pas tuée. Les compagnons de l'investigateur vont être poursuivis par cette ombre dans toutes leurs aventures oniriques. S'ils parviennent à tuer la créature, l'investigateur touché ne perd pas de Santé mentale, mais ne peut plus prendre part à des aventures oniriques.

Voyages oniriques à l'Étrange Maison Haute

Comme l'a dit William Bain, les investigateurs sont les bienvenus s'ils souhaitent revenir. Ils peuvent vivre d'autres rêves de l'ancienne Kingsport. Dans ces songes, ils peuvent gravir le sommet de Kingsport Head pour atteindre la demeure. À noter toutefois que toute ombre vampirique qui n'aurait pas été tuée au cours de cette aventure sera présente, prête à agresser à nouveau les randonneurs. Évidemment, une faune et une flore encore plus étranges se seront développées depuis.

Une fois qu'ils auront atteint la maison, faites un test normal pour déterminer si Bain est chez lui et, si ce n'est pas le cas, quand il reviendra. Si le Gardien le souhaite, les investigateurs peuvent ouvrir la porte donnant sur l'abîme et pénétrer dans différentes Contrées du Rêve par les portails dans le ciel qui entoure la maison. Bain peut être leur guide si le Gardien le souhaite, ou leur fournir des informations sur un portail particulier et les laisser explorer par eux-mêmes. Les possibilités ouvertes par la découverte de la maison ne sont limitées que par l'imagination du Gardien.

« Tout ce que nous voyons ou croyons voir
N'est qu'un rêve à l'intérieur d'un rêve »

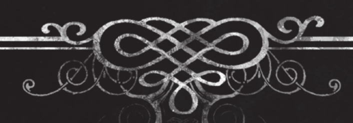
— *Un rêve à l'intérieur d'un rêve,* Edgar Allan Poe



Rêves et songeries



*Où les investigateurs sont confrontés au célèbre effet de « l'artiste torturé »…
et à ses effets sur autrui.*





En quelques mots…
Charles Baxter, un jeune poète et peintre, s'est suicidé. La barque qu'il avait louée est découverte sur la grève du port de Kingsport avec quelques recueils de poésie et une lettre d'adieux signée de sa main. Quelques jours plus tard, le corps du jeune homme est découvert au même endroit, noyé.

Implication des investigateurs
Les investigateurs se retrouvent confronté à l'histoire du suicide de Charles Baxter et décident d'enquêter à son sujet.

Enjeu et récompense
• **Découvrir** la cause du suicide de Charles Baxter.

Ambiance
Entre spleen et idéal, les investigateurs devront se plonger dans l'univers torturé d'un artiste maudit et échapper à leurs plus sombres démons.



Introduction
« *Rêves et songeries* » est une aventure qui convient particulièrement à un petit groupe d'investigateurs pouvant même se limiter à un ou deux personnages. Des investigateurs de n'importe quel niveau d'expérience peuvent être utilisés, mais les plus chevronnés seront soumis à plus de difficultés que les novices. Pour les besoins du scénario, les personnages doivent résider à Kingsport pendant plusieurs jours et nuits. Jouer cette aventure nécessitera vraisemblablement une ou deux séances.

Il est conseillé au Gardien de lire le scénario avec attention. Au cours de la journée, les investigateurs vont chercher des indices de manière « normale », mais après avoir découvert l'ouvrage de poésies *Rêves et Songeries*, leurs nuits seront envahies de songes étranges difficiles à distinguer de la réalité. Il peut donc être très utile (et appréciable) de prendre le temps d'envisager comment intégrer les événements oniriques à la réalité des investigateurs.

Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	4/5
Interaction	1/5
Mythe	4/5
Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	10 heures
Nombre de joueurs	1 à 4
Type de personnages	Familiarisé avec les Contrées du Rêve
Époque	Années 1920

À l'affiche

Corla Fistienne
Le propriétaire de l'Étrange maison haute dans la brume.

Jim Redmond
Redmond est un portraitiste et peintre qui vit toute l'année à Kingsport. Il partage beaucoup de points communs avec Charles Baxter, notamment celui d'avoir été son colocataire pendant de nombreuses années.

Derek Minot
Colocataire actuel de Charles Baxter. Drogué et taciturne.

Hypnos
Hypnos est le dieu du sommeil. Sa nature est donc intrinsèquement liée aux frontières entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve. Sa religion a disparu depuis la nuit des temps. Certaines entités inhumaines et mystérieuses le prient encore et peuvent faire appel à lui sans transformation intempestive.

Informations réservées au Gardien

Charles Baxter, un jeune poète et peintre, s'est suicidé en se jetant à la mer. Parmi les ouvrages poétiques trouvés dans le canot se trouve une collection de vers par Roger Ainsley, un poète romantique obscur mort de folie dans un asile. C'est ce livre qui révélera le secret de la mort de Baxter.

Ainsley, un contemporain de Byron et Shelley, était un homme morbide, torturé et dépressif. En 1822, au cours d'un voyage dans les Alpes suisses, il reçut la visite onirique de Hypnos, le dieu du sommeil. La divinité offrit à Ainsley le don d'écrire une poésie plus touchante et puissante que toute autre conçue par un mortel. Les créations qu'il produisit à cette période furent alors effectivement particulièrement émouvantes et fortes, et les rares amis à qui il les présenta (notamment Lord Byron) sentirent monter en eux terreur et larmes.

Après le suicide d'une correspondante parisienne suite à la lecture de certains de ses poèmes, Ainsley fut frappé par la force de ses créations et épouvanté par leur effet sur autrui. Il refusa dès lors que ses poèmes soient publiés. Hypnos, irrité par le défi de son scribe, envoya son fils Morphée hanter les rêves du poète. Dans un effort pour échapper aux songes, le poète fou sombra dans la drogue et l'alcool. Lorsqu'Ainsley revint en Angleterre en 1825, ruiné et dément, sa famille et ses amis le placèrent à l'asile de Malbray, situé non loin de Londres. Il y resta jusqu'à la fin de ses jours et mourut finalement en 1846, toujours frappé de folie.

Tout au long de son internement, Ainsley rédigea encore plus de poèmes, que le personnel archiva. Sa production ne sortit pas de l'institution avant le XXe siècle. Ces poèmes furent alors retrouvés et compilés avant d'être publiés sous le titre *Rêves et Songeries*. Ils sont empreints de toute l'intensité émotionnelle concédée par Hypnos. Partout dans le monde, ils provoquent des réactions exacerbées chez leurs lecteurs, mais dans l'atmosphère imprégnée d'onirisme de Kingsport, ils se révèlent dangereux. Lorsque le sensible Charles Baxter acheta et lut un exemplaire du recueil de poèmes, il fut frappé de désespoir par les dernières œuvres du poète dément. Rendu fou à son tour par les cauchemars engendrés par les poèmes, il décida un jour de louer une barque, partit en mer, lut son poème préféré une dernière fois et se jeta dans les eaux profondes pour aller s'y noyer.

Ce recueil de poèmes, *Rêves et Songeries*, constitue la clef de ce mystère, et il est essentiel que les investigateurs en découvrent un exemplaire. S'ils ne mettent pas la main sur celui ayant appartenu à Charles Baxter, d'autres ouvrages peuvent être achetés à Kingsport, à Arkham ou directement auprès de l'éditeur, en Illinois. Après l'avoir lu, les investigateurs se retrouveront soumis à son pouvoir et se mettront à vivre des rêves inspirés des poèmes d'Ainsley imprégnés de folie et de mort. Les cauchemars ne cesseront qu'après la confrontation finale entre les personnages et leur propre subconscient.

Impliquer les investigateurs

Si les investigateurs vivent ou visitent Kingsport, ils peuvent être témoins de la découverte de la barque endommagée ou du cadavre de Charles Baxter, voire font eux-mêmes cette découverte. Dans le cas contraire, ils peuvent lire un article parlant de la disparition (ou du suicide) dans un journal d'Arkham ou de Boston, ce qui stimulera leur curiosité. Ils peuvent également faire partie de la famille éloignée ou des amis de Charles Baxter, ou un investigateur journaliste peut se voir demander de couvrir l'histoire. En dernier recours, les investigateurs peuvent être engagés par la famille de Baxter pour découvrir les raisons de son décès brutal.

Épaves et débris

Les découvertes suivantes peuvent se produire chaque jour ou à plusieurs jours d'intervalles, selon les besoins du Gardien. Si les investigateurs doivent se rendre à Kingsport depuis une autre ville, il peut être préférable de laisser passer une semaine ou plus entre la découverte de la barque abandonnée et celle du corps boursouflé de Baxter.

La barque

Par une belle matinée d'été, la police de Kingsport est appelée sur le port de la ville : un canot de location signalé comme disparu la veille vient d'être retrouvé sur la grève. Il ne contient rien d'autres que des livres portant le nom de « Charles Baxter » sur la page de garde. C'est le nom de la personne qui a loué l'embarcation à Dennis O'Herlihy.

Les ouvrages ont été abîmés par l'eau de mer et leur couverture est déformée, leurs pages gondolées. Ce sont des recueils de poèmes d'auteurs comme William Wordsworth, Percy Bysshe Shelley, John Keats, Roger Ainsley, Lord Byron, Samuel Coleridge et William Butler Yeats. Le livre de Shelley contient une lettre d'adieux signée par Charles Baxter entre les pages des poèmes « Ozymandias » et « Hymne à la beauté intellectuelle » (voir Aide de jeu 1). Si les investigateurs ne sont pas présents lorsque la barque est découverte, la lettre de suicide sera découverte par la police, conservée plusieurs jours, puis rendue au colocataire de Baxter, Derek Minot. Elle ne sera pas publiée dans le journal.

Le cadavre

Un ou plusieurs jours après la découverte du canot, une autre découverte macabre, mais prévisible est faite par les plaisanciers du port : le corps noyé de Charles Baxter. Si ce sont les investigateurs qui font cette découverte, ils perdent 0/1D3 point de Santé mentale. Le cadavre de Baxter est identifié par plusieurs de ses amis artistes. À la demande de la famille, le corps est envoyé à New York pour être inhumé, tandis que la communauté d'artistes pleure la perte de l'un de ses membres. L'article suivant est publié dans le Kingsport Chronicle (voir Aide de jeu 2).

Indices à découvrir de jour

À moins que les investigateurs ne se soient trouvés sur les lieux de la découverte de la barque et du cadavre, les seules véritables pistes dont ils disposent sont les références dans l'article du journal aux recueils de poèmes et au colocataire de Baxter. La police conservera ces ouvrages et la lettre d'adieux peu après la découverte du corps, mais les restituera à Minot. Si les investigateurs ne devraient pas avoir trop de mal à obtenir des informations sur les livres trouvés dans le canot, l'adresse du colocataire de Baxter sera plus difficile à trouver. La police (519) ne divulguera cette information que si un test de Droit ou Persuasion est réussi. De même, un test de Persuasion permettra d'obtenir l'adresse du rédacteur en chef du Kingsport Chronicle (502). Si ces tests échouent, les investigateurs n'ont plus qu'à aller interroger les artistes de Kingsport dans l'espoir de trouver une piste menant au colocataire.

Les artistes de Kingsport

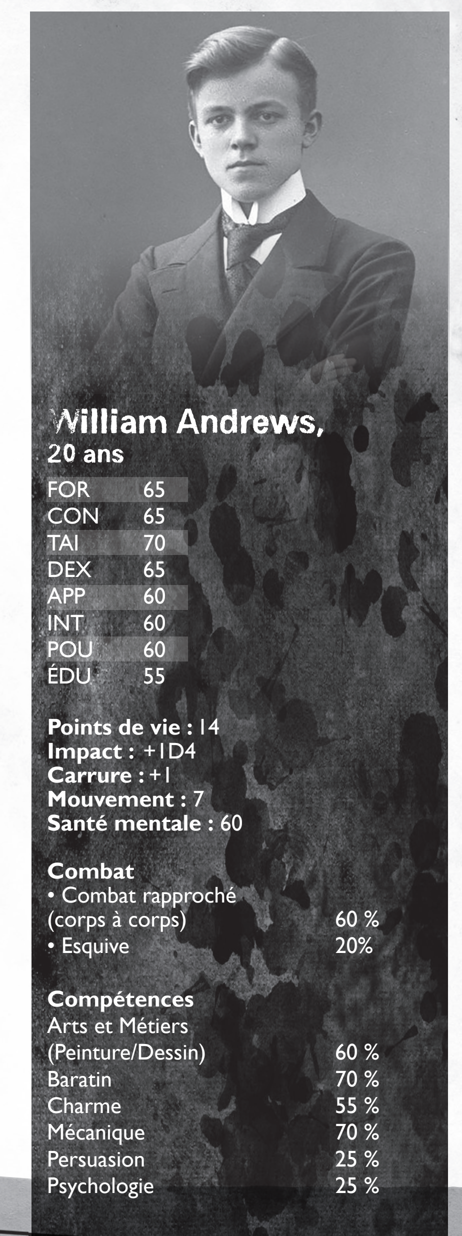
Certaines de ces personnes étaient des amis de Baxter, tandis que d'autres n'étaient que des contacts professionnels. Tous sont des résidents de la colonie d'artistes située à Hill Town, et la plupart a déjà été interrogé par la

Veuillez croire que ce que je suis sur le point de faire n'est dû à personne, et surtout pas à mon ami le plus cher, Derek. Comme pourrais-je blâmer autrui quand même la poésie, mon amour le plus sincère, ne fait qu'aggraver mon état ? Mon âme est malade, et je vois le choix que je suis sur le point de faire comme le traitement le plus efficace pour guérir ce qui m'affecte. Je choisis de mourir comme Shelley mourut, car son âme aussi, je pense, était malade. Mais alors que sa vie lui a été prise, j'offre la mienne généreusement dans l'espoir d'apaiser ce qui torture le cœur et l'âme des poètes. Je préfère donner ma vie dans ce but que la gâcher dans un asile, comme ce fut le cas de ce pauvre Ainsley.

Adieux,

Charles Baxter

Aide de jeu 1 : La lettre de suicide de Charles Baxter



police. Aucun n'est en mesure de faire la lumière sur le suicide inattendu et brutal de Baxter.

Chaque jour qu'un investigateur passe à poser des questions sur Baxter, faites-lui faire un test extrême de Chance pour chacun des personnages non-joueurs suivants. Une réussite indique que l'investigateur a rencontré ou a été dirigé vers l'un de ces amis ou connaissances.

William Andrews

Andrew est peintre et dessinateur. C'est un terrible séducteur grand, brun et charmant qui invite souvent ses conquêtes féminines potentielles à son appartement miteux situé dans une cave à côté du mont-de-piété (710) sous prétexte de peindre leur portrait. Comme la plupart des artistes de Kingsport, Andrews part vers le sud à l'automne.

Il ne connaissait Baxter que de loin et ne peut pas en dire grand-chose, à part que c'était un littéraire et une sorte d'écrivain. Il n'ignore pas que Baxter avait déjà eu de gros problèmes d'alcoolisme il y a quelques années, en 1925. Il n'en sait guère plus, mais peut conseiller aux investigateurs d'interroger Jim Redmond, le colocataire de Baxter à cette époque. Andrew sait aussi que Baxter a eu une courte histoire avec Corla Fistienne. C'est une fille qu'Andrew a ajoutée à sa liste de conquêtes peu de temps après sa rupture avec Baxter.

Aide de jeu 2 : Article du Kingsport Chronicle

DÉCÈS DE CHARLES BAXTER

La police a récemment confirmé que le corps découvert dans le port de Kingsport était celui du poète et artiste de vingt-sept ans Charles Baxter. Une barque louée par l'homme avait récemment été découverte à la dérive dans le port.

Une lettre d'adieux avait été découverte dans l'embarcation abandonnée parmi plusieurs recueils de poèmes. Interrogé par les forces de l'ordre, le colocataire de M. Baxter a affirmé que son ami ne lui avait pas semblé particulièrement perturbé avant sa mort et que sa lettre d'adieux ne correspondait pas du tout à son caractère.

Le Dr Enoch Warren, agissant en tant que médecin légiste, a confirmé que la mort avait été provoquée par noyade. Le commissaire Tristram Crane a classé cette affaire comme suicide. Le corps devrait être rapatrié à New York, lieu de résidence de la famille de Baxter, pour y être inhumé.

Kingsport Chronicles

Elizabeth Brundage, figure maternelle

Elizabeth Brundage est une excellente peintre de paysage et, grâce à ses représentations flatteuses et prisées de la ville, une citoyenne respectée de Kingsport. Elle ne s'est jamais mariée et vit seule dans un grand appartement de Holt Street. On trouve les paysages peints par Elizabeth dans de nombreux commerces et foyers aux alentours de la cité, ainsi qu'à la galerie d'art Mercer. Elle réside à Kingsport toute l'année et sert souvent de figure maternelle aux artistes les plus jeunes en les invitant à dîner ou leur prodiguant des conseils et encouragements en cas de coup dur.

Si on lui pose des questions sur Charles Baxter, elle explique aux investigateurs que c'était un jeune homme sensible et un poète doué. Les poètes que Charles admirait le plus étaient les Romantiques, et surtout Shelley, Byron, Keats et Wordsworth. Récemment, il s'était tourné vers Roger Ainsley, un obscur poète dont Charles venait de découvrir l'œuvre. Miss Brundage ajoute qu'elle a vu Baxter à peine deux jours avant sa mort et qu'il paraissait déprimé et épuisé. Il s'était plaint de troubles du sommeil, car ses nuits étaient hantées par les cauchemars. Si les investigateurs n'ont aucune raison de lui inspirer de la méfiance, elle accepte de les présenter à son colocataire actuel, Derek Minot. Elle ne sait rien des étranges rêves dont souffrait Baxter et d'autres en 1925. Par respect pour la vie privée, elle ne dira rien sur l'amourette entre Baxter et Corla Fistienne.



Corla Fistienne, ancienne maîtresse dévorée par les remords

Corla est une belle jeune femme au teint pâle et aux cheveux bruns qui dissimule ses charmes sous des vêtements sombres et informes. Silencieuse, le regard triste, Corla est très solitaire.

Elle gagne sa vie en réalisant des portraits et esquisses pour les touristes et réside dans un petit appartement sur Jefferson Street. Elle ne réside à Kingsport qu'en été et part sur la côte sud à l'automne.

Pendant une courte période au cours de l'année passée, Corla et Baxter ont été amants. C'est lui qui a finalement coupé court à la relation et depuis, la jeune femme se sent responsable de cet échec. Elle ne révélera rien au sujet de cette relation, préférant dire aux investigateurs qu'ils étaient amis. Un test réussi de Psychologie indique que Corla cache quelque chose. Autrement, les investigateurs pourront découvrir cette information par le biais d'autres sources.

Corla se souvient avoir entendu Baxter se plaindre de cauchemars il y a quelques années. Elle suggère aux personnages de parler à Jim Redmond, l'ancien colocataire de Charles, s'ils souhaitent en savoir plus. Selon elle, il a partagé les mêmes mauvais rêves. Si elle fait confiance aux investigateurs, elle leur propose de leur présenter le dernier colocataire en date de Baxter, Derek Minot.

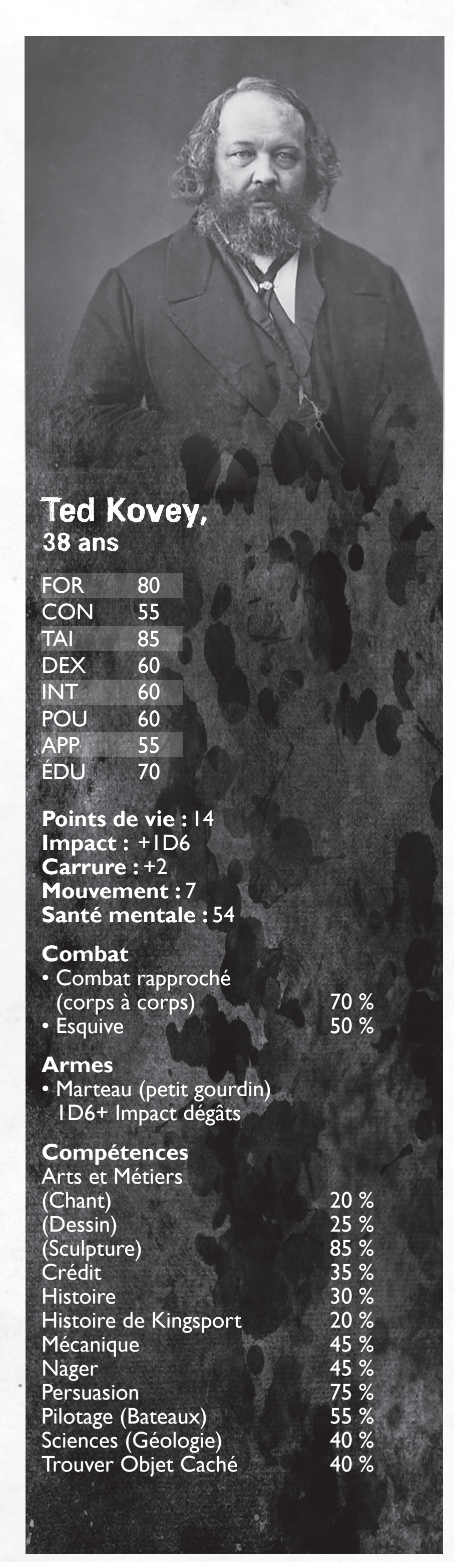
Corla se sent très coupable du décès de Charles, car elle pense à tort que l'échec de leur relation est le point de départ du suicide de Baxter. Elle envisage depuis quelques jours de s'ôter elle aussi la vie. Si les investigateurs ne comprennent pas ses intentions avec un test de Psychologie et lui proposent un traitement avec un test de Psychanalyse, elle sera retrouvée morte chez elle au bout de quelques jours. Elle aura colmaté la porte avec des chiffons et laissé le gaz ouvert.



Ted Kovey, géant barbu

Cet homme grand et barbu fait penser à un ours. Ted dépasse le 1,80 mètre pour plus de 100 kilos. Ses cheveux sont longs et châtains, striés de gris et généralement noués en queue de cheval. C'est quelqu'un de jovial et bruyant, adepte des plaisanteries et des tapes dans le dos (un peu douloureuses). Il est sculpteur et réside à Kingsport toute l'année dans une petite maison sur Holt Street située à deux pas du domicile d'Elizabeth Brundage. Il y travaille l'argile et la pierre.

L'arrière-cour de sa propriété lui sert d'atelier au cours des mois chauds de l'été. Partout dans la maison, la cour et le cabanon sont éparpillés des œuvres à diverses étapes de finition. Ted aime boire et passe fréquemment la soirée à la salle de billard Penn (706). Il est capable d'ingurgiter des



Ted Kovey,
38 ans

FOR	80
CON	55
TAI	85
DEX	60
INT	60
POU	60
APP	55
ÉDU	70

Points de vie : 14
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7
Santé mentale : 54

Combat

• Combat rapproché (corps à corps)	70 %
• Esquive	50 %

Armes
• Marteau (petit gourdin) 1D6+ Impact dégâts

Compétences

Arts et Métiers	
(Chant)	20 %
(Dessin)	25 %
(Sculpture)	85 %
Crédit	35 %
Histoire	30 %
Histoire de Kingsport	20 %
Mécanique	45 %
Nager	45 %
Persuasion	75 %
Pilotage (Bateaux)	55 %
Sciences (Géologie)	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

quantités impressionnantes d'alcool et peut tenir tête à certains des meilleurs pêcheurs et marins de la salle de billard Penn.

Il ne connaissait pas très bien Baxter, mais se souvient qu'il avait eu quelques soucis en 1925. Une nuit, Kovey était intervenu juste avant que Charles, complètement ivre, se fasse passer à tabac pour avoir insulté sans raison plusieurs pêcheurs. Il pourra indiquer que Baxter et Corla Fistienne ont été amants.

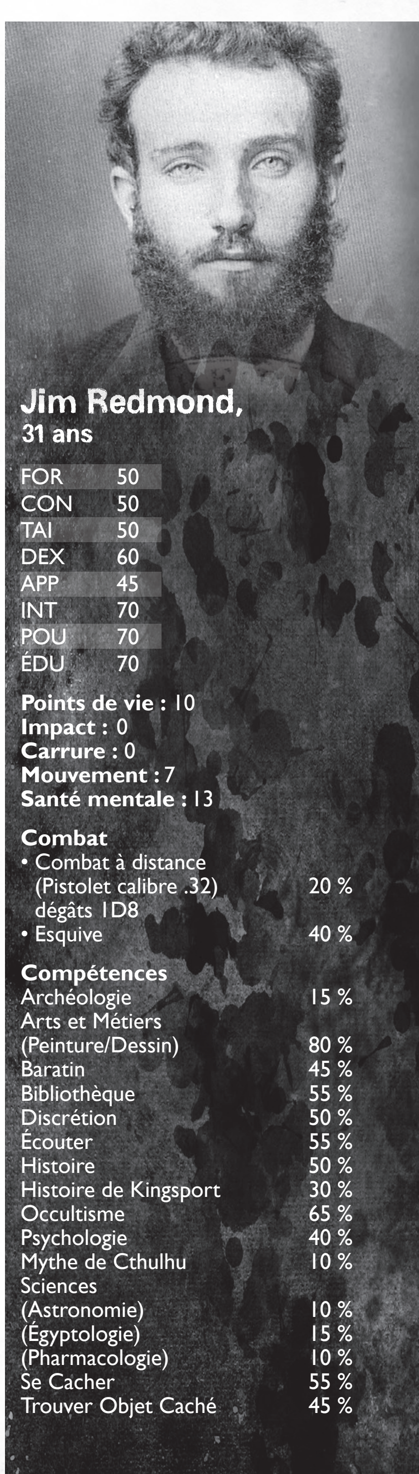
Jim Redmond, rêveur dérangé

Jim Redmond est un petit homme maigrichon aux cheveux ébouriffés et à la barbe mal taillée. Il affiche toujours un petit rictus nerveux. Lorsqu'il se laisse aller, sa voix haute-perchée devient stridente. Redmond est un portraitiste et peintre qui vit toute l'année à Kingsport et occupe un minuscule appartement miteux sur Holt Street. Redmond possède un nombre incalculable de carnets de croquis et de toiles représentant des monstres horribles, des paysages surnaturels et autres sujets clairement occultes. Il dispose également d'une bibliothèque occulte importante contenant des ouvrages par Aleister Crowley, E.A. Wallis Budge, Cotton Mather et autres. Parmi les nombreux livres usés qui occupent les étagères branlantes se trouve un exemplaire du Cultes sans nom édité par Golden Goblin Press.

L'intérêt de Redmond pour l'occulte remonte à 1925, suite à de terribles cauchemars. Ces derniers étaient similaires à ceux faits par des artistes répartis un peu partout dans le monde, et quasiment identiques à ceux de son colocataire de l'époque, Charles Baxter. Ces cauchemars représentaient des scènes d'une cité cyclopéenne monstrueuse dont les pierres étaient recouvertes d'algues vertes gluantes et décorées de hiéroglyphes inconnus. Les rêves ont duré plus d'un mois, de fin février à début avril, une période pendant laquelle Redmond a réalisé croquis sur croquis et peintures sur peintures pour représenter ses visions étranges (voir la nouvelle de Lovecraft « *L'Appel de Cthulhu* » pour de plus amples détails).

Si Redmond accueillait ses visions avec enthousiasme, son colocataire Charles Baxter était terrorisé par les siennes. Il a commencé à perdre le sommeil et à boire, essayant de noyer ses songes dans l'alcool. Leur réaction opposée face à ce stimulus a finalement éloigné les deux hommes et mit un terme à leur amitié. Lorsque les rêves ont enfin cessé, Baxter commença à aller mieux et il reprit sa vie artistique normale. De son côté, Redmond se lança en quête de plus d'inspirations lui rappelant ses rêves. Il commença à lire et collectionner les ouvrages occultes, et voua son talent entièrement au service de ces thèmes. Sa possession la plus précieuse est un exemplaire des *Cultes innomables*, un livre effrayant qui a eu une influence majeure sur ses œuvres morbides.

Les tableaux que Redmond vend aux touristes de Kingsport sont souvent imprégnés de touches étranges et sombres. Ses œuvres les plus personnelles sont des hommages évidents au blasphème, à l'étrange et à l'horreur. Le peu qu'il arrive à vendre trouve sa clientèle sur les marchés les plus sophistiqués de Boston et New York. Bien qu'effrayants, les tableaux de Redmond n'ont pas la puissance morbide et le talent presque douloureux d'un Pickman ou d'un Blakely, deux artistes de la Nouvelle-Angleterre qui représentent les mêmes thèmes. En raison de sa nature secrète, de la morbidité de ses esquisses, de ses tableaux prétendument hideux et sa supposée instabilité mentale, Redmond



Jim Redmond,
31 ans

FOR	50
CON	50
TAI	50
DEX	60
APP	45
INT	70
POU	70
ÉDU	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 13

Combat

• Combat à distance (Pistolet calibre .32) dégâts 1D8	20 %
• Esquive	40 %

Compétences

Archéologie	15 %
Arts et Métiers	
(Peinture/Dessin)	80 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	55 %
Discrétion	50 %
Écouter	55 %
Histoire	50 %
Histoire de Kingsport	30 %
Occultisme	65 %
Psychologie	40 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Sciences	
(Astronomie)	10 %
(Égyptologie)	15 %
(Pharmacologie)	10 %
Se Cacher	55 %
Trouver Objet Caché	45 %

n'est pas très apprécié de la communauté d'artistes de Kingsport. La plupart le trouvent difficile, perdu dans ses pensées et facilement irritable.

Redmond est presque devenu fou à cause de ses anciens rêves et ses recherches subséquentes n'ont fait qu'aggraver son état. Il est prêt à prendre rendez-vous avec des acheteurs potentiels pour leur montrer ses « œuvres les plus spéciales », mais est toujours nerveux à l'extrême pendant ses présentations. Il tient particulièrement à son exemplaire des Cultes sans nom et ne permet à personne de le toucher. L'artiste paranoïaque a même dissimulé un pistolet de calibre .32 sous son lit en cas de besoin.

Au Gardien de décider si Redmond est prêt à parler des cauchemars de 1925 et de leur effet sur Charles Baxter, en fonction de la manière dont les investigateurs le traitent : en suspect, ami ou informateur. Dans le pire des cas, Redmond est prêt à leur révéler ce qu'il sait en échange d'ouvrages occultes qu'il ne possède pas.

Le colocataire

Derek Minot, lui-même dessinateur et poète en herbe, a été le colocataire de Charles Baxter pendant toute une année. Ce jeune homme maigre et nerveux n'a jamais été publié et ses goûts pour le macabre sont prononcés : Poe, Baudelaire, Coleridge, Yeats et Clark Ashton Smith. Lorsqu'il peut se le permettre, Minot fume de la marijuana et de l'opium qu'il achète généralement à un contact au Café de l'Autoroute abandonnée d'Arkham. Comme Baxter, Minot est un artiste saisonnier qui passe ses hivers à New York.

Minot prétend qu'il n'a pas beaucoup vu Baxter au cours des jours qui ont précédé sa disparition et sa mort. Au cours de cette période, Baxter semblait fatigué et déprimé, mais Dexter ne sait pas pourquoi. Si les investigateurs lui posent des questions sur ses goûts littéraires (comme les poètes de la période romantique), Minot explique que son ami avait développé un goût prononcé pour Roger Ainsley, un obscur poète dont l'œuvre est aujourd'hui largement oubliée. Minot mentionne que juste avant sa mort, Baxter avait reçu une livraison contenant une petite collection de poèmes perdus d'Ainsley récemment publiée par Erebus Press.

Selon le colocataire, Baxter n'était pas du genre lunatique. C'était un poète en devenir qui gagnait sa vie en croquant le portrait des touristes à la craie et au fusain. Au fil des années, il avait vendu quelques poèmes à quelques journaux littéraires peu connus, mais le gros de son travail, non publié, est toujours dans plusieurs carnets.

Si on lui pose la question directement, Minot expliquera qu'en 1925, Baxter a apparemment souffert de terribles cauchemars. Il ne sait que peu de choses sur cette période, car il n'a rencontré Charles que deux ans plus tard. Si un investigateur s'intéresse particulièrement aux cauchemars, Minot lui suggère d'aller voir Jim Redmond, un artiste kingsportais qui vivait avec Baxter à cette époque. Minot ne pourra pas donner d'informations plus personnelles, mais il est au courant de la relation que Baxter a eu avec Corla Fistienne.

Remarque : Au cas où les investigateurs ne trouvent pas ou ne lisent pas le livre d'Ainsley, le Gardien peut se servir de Derek Minot. Ce dernier, après avoir lu le livre, commence à vivre les mêmes cauchemars et attire les avatars oniriques des personnages dans ces songes étranges. En recherchant Minot, les investigateurs établiront le lien entre les rêves et le recueil de poèmes.

L'appartement de Baxter et Minot

La famille de Baxter a demandé à Minot de lui envoyer les affaires ayant appartenu à Charles. Si les investigateurs ont gagné sa confiance, en revanche, il leur permet d'examiner ses possessions. La famille de Baxter a informé Minot qu'il pouvait conserver la collection de recueils.

Les affaires de Baxter : À part quelques vêtements, l'essentiel des affaires de Baxter se résume à des carnets de poésie et quelques esquisses. Ils contiennent des centaines de poèmes, soit assez pour qu'un investigateur consacre au moins huit heures à leur étude. Minot (qui ne souhaite pas attirer le courroux de la famille de Charles en laissant filer son œuvre) n'acceptera de leur prêter que s'ils réussissent un test de Persuasion.

Aucun des poèmes de Baxter n'aborde de sujet ouvertement occulte, mais ils contiennent de nombreuses références aux mythologies grecque et romaine. La plupart des esquisses à la craie et au fusain représentent des personnages, paysages et autres sujets banals en rapport avec Kingsport. Elles sont pour l'essentiel anodines et sans inspiration.

Pendant la visite à l'appartement, tout investigateur qui réussit un test majeur de Trouver Objet Caché remarque une pipe fine et longue à moitié enfouie dans un tas d'affaires accumulées sur



la table de la cuisine. Un test réussi de Savoir permet de comprendre que c'est une pipe à opium. Si on lui fait remarquer, Minot feint la surprise et prétend qu'elle appartenait à Baxter. Un test ordinaire de Psychologie permet de comprendre qu'il ment et, s'il est mis au pied du mur, Minot semblera immédiatement nerveux. En revanche, s'il est convaincu d'une manière ou d'une autre qu'il peut faire confiance aux investigateurs, Derek admet avec réticence qu'il consomme de la drogue de temps en temps.

Les livres de Baxter : La petite collection d'ouvrages de Baxter se compose presque entièrement de recueils de poèmes, et principalement de Wordsworth, Coleridge, Shelley, Byron, Keats, et Yeats. Roger Ainsley est aussi représenté, et les investigateurs n'auront aucun mal à trouver un petit ouvrage intitulé *Le bosquet des satyres et autres poèmes*. Ce recueil a été compilé avant qu'Ainsley ne reçoive la visite d'Hypnos, et il ne s'en dégage pas

la puissance de son œuvre ultérieure. Jusqu'à la récente publication des poèmes d'Ainsley découverts par Erebus Press, elle était le seul exemple connu de l'œuvre d'Ainsley.

La lettre d'adieux de Baxter et les livres abîmés par l'eau de mer sont également présents, quoique sûrement pas dans les étagères, car ils viennent d'être restitués à Minot par la police. Parmi les ouvrages se trouve *Rêves et Songeries*, le recueil d'Ainsley cette fois imprégné de surnaturel (voir Aide de jeu 3). Bien qu'endommagés, ces livres peuvent toujours être lus et Minot laisse les investigateurs les emporter s'ils le souhaitent.

Lire l'ouvrage d'Ainsley en diagonale n'a pas de réel effet sur le lecteur. C'est en lisant attentivement les poèmes qu'une réaction psychique est déclenchée chez les investigateurs et qui se traduira, dans une cité comme Kingsport imprégnée d'onirisme, par une série de rêves bizarres et terrifiants. Lorsque les personnages lisent le recueil, donnez-leur l'Aide de jeu 3. Le Gardien doit alors consulter le chapitre « *Indices à découvrir de nuit* ».

Rêves et Songeries

Ce mince recueil à couverture rigide fait à peine 50 pages. À part des poèmes, il contient également des esquisses réalisées par le dément Ainsley.

L'exemplaire le plus facile à trouver est celui que possédait Charles Baxter et qui a été restitué à Derek Minot par la police le lendemain de la découverte du corps. Il a été abîmé par l'eau de mer (les pages sont humides et gondolées), mais peut toujours être lu. Si les investigateurs cherchent d'autres exemplaires, faites-leur faire un test majeur de Chance: en cas de réussite, la librairie de livres neufs et d'occasion (524) à Kingsport en possède un. Un test ordinaire de Chance indique qu'il faut aller jusque chez Harden ou Jaywil, à Arkham, pour en trouver un.

En dernier recours, d'autres exemplaires peuvent être commandés directement auprès de l'éditeur. Le prix de cette édition de luxe à tirage limité est de 3,50 $, frais de port inclus. Pour le bon déroulement de l'aventure, il est impératif que les investigateurs trouvent et lisent le recueil. Dans le cas contraire, le Gardien peut utiliser Derek Minot pour attirer l'attention des investigateurs pendant qu'ils rêvent.

La puissance du livre

Lorsque les investigateurs trouvent et lisent *Rêves et Songeries*, le Gardien ne doit décrire son contenu que vaguement, sans lui octroyer plus d'importance et de détail qu'un autre recueil de poésie découvert dans cette aventure. Mentionner le titre de quelques poèmes et ajouter que le recueil contient quelques illustrations suffit amplement. Une fois qu'un investigateur aura lu l'ouvrage, il ou elle commencera à faire des rêves en lien avec les poèmes ; ils sont décrits au chapitre « *Indices à découvrir de nuit* ». Après que les investigateurs ont commencé à faire des cauchemars, ils devraient pouvoir faire le lien avec l'ouvrage. Dans ce cas, donnez-leur l'Aide de jeu 3, qui décrit le recueil en détail.

Enquête approfondie

Deux pistes évidentes sont ouvertes par les indices découverts jusqu'à présent. La première concerne les recueils de poèmes découverts dans la barque, et la seconde les rêves cthulhiens vécus par Baxter et d'autres artistes au cours de l'hiver 1925. Les ouvrages constituent la bonne piste, tandis que les rêves en lien avec Cthulhu n'ont pour objectif que de disperser les recherches des investigateurs.

Remarque sur Erebus Press

Cette petite maison d'édition spécialisée a été fondée en 1919 par l'écrivain et critique Edward Gilmour. Elle se trouve à Monmouth, dans l'Illinois, et est spécialisée dans la publication d'œuvres rares, obscures et souvent controversées de fiction, de poésie et d'études académiques. La maison d'édition est également fière de vendre un petit catalogue d'ouvrages sur l'archéologie, l'anthropologie et l'occulte. Le Gardien peut se servir d'Erebus Press comme source d'inspiration pour de futures œuvres étranges ou comme éditeur potentiel pour un investigateur ou écrivain indépendant.

Au moins deux artistes de Kingsport, Baxter et Redmond, ont vécu les « rêves de R'lyeh » déjà décrits. Si les personnages posent des questions à ce sujet à d'autres artistes, ils découvriront au plus deux autres artistes de la ville ayant fait des rêves identiques. Laissez à chaque investigateur 5 % de chances par jour de les trouver.

Au moins deux personnes vivant à Arkham, David Rosen et Hagan Wilson, ont vécu des rêves similaires, mais elles ont peu de choses à ajouter aux connaissances des investigateurs. La plupart de ceux qui ont fait ces rêves n'ont pas apprécié l'expérience, mais certains admettent avoir créé certaines de leurs œuvres les plus puissantes sous leur influence.

Les poètes disparus

Des sept auteurs dont les livres ont été retrouvés dans la barque, quatre sont décédés de manière tragique : Shelley s'est noyé, Byron a succombé à une fièvre des marais, Ainsley est mort interné dans un asile et Keats est mort jeune après d'immenses souffrances. Des trois autres, Coleridge était dépendant à l'opium et au laudanum, Yeats était un mystique et membre de la société secrète de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée. Seul Wordsworth semble avoir vécu une vie relativement épargnée par la tragédie et la souffrance (à noter que William Butler Yeats appartient plutôt à l'ère victorienne de la fin du XIXe siècle et début du XXe plutôt qu'au romantisme et qu'il est toujours vivant au moment du scénario).

Les investigateurs peuvent facilement trouver des ouvrages rédigés par chacun de ces poètes, à l'exception de Roger Ainsley, dont la majeure partie de l'œuvre est tombée dans l'oubli. La plupart des recherches doivent être entreprises autour d'Arkham, car la petite bibliothèque municipale de Kingsport ne dispose de rien de plus que ce qui peut être trouvé dans les étagères de Baxter. Un test de Bibliothèque réussi pour chaque auteur permet de trouver 1D3 livres de sa plume ou qui traite de son œuvre. Chacun de ces ouvrages nécessite 1D4 heures de lecture minutieuse et permet d'obtenir les informations suivantes.

Wordsworth (1770-1850) et Coleridge (1772-1834) : Ces deux amis ont vécu une vie relativement banale, malgré la dépendance de Coleridge au laudanum (qui lui fut d'abord prescrite pour soulager des rhumatismes chroniques). Les poèmes de Wordsworth sont principalement de belles odes aux paysages pastoraux, tandis que les œuvres les plus connues de Coleridge (« La complainte du vieux marin », « Kubla Khan » et « Christabel ») sont teintées de macabre. D'autres poèmes de Coleridge mettent en scène des rêves fascinants et terrifiants.

Percy Bysshe Shelley (1792-1822) et George Gordon, Lord Byron (1788-1824) : Les deux hommes ont vécu une vie sulfureuse jalonnée de scandales et tragédies. Parmi les revers de la vie, Shelley a vécu le suicide de maîtresses et de membres de sa famille, Byron a été attiré sentimentalement par sa demi-sœur et tous deux ont fait preuve de comportements étranges, ont été exilés de leur Angleterre natale et ont vécu une fin tragique (Byron en Grèce et Shelley au large de la côte italienne). La poésie de Byron est largement pseudo-autobiographique et se compose de longs carnets de voyage évoquant les exploits de héros « byroniens » comme Manfred, Childe Harold et Don Juan. Quant à Shelley, son œuvre est la plupart du temps empreinte de messages à dimension sociale (« Le masque de l'anarchie »), parfois cachée dans un contexte mythologique (« Prométhée délivré »). Il a également rédigé quelques poèmes personnels comme « Adonais », une élégie sur la mort de John Keats. Bien que leur œuvre contiennent parfois des éléments de mythologie et d'occulte, aucun élément du Mythe n'est ouvertement présenté, ni même suggéré.

John Keats (1795-1821) : Keats est reconnu comme étant sûrement le meilleur des poètes romantiques. Il est décédé en Italie de la tuberculose, que lui a transmise l'un de ses frères qui en est mort lui aussi peu de temps auparavant. Keats est connu pour être un poète qui aimait le principe de la beauté en toute chose. C'est de lui que nous tenons la phrase « une chose de beauté est une joie éternelle ». Plusieurs de ses œuvres les plus longues, comme « Lamia » et « Hypérion », abordent des thèmes mythologiques. Encore une fois, aucun élément ne fait ouvertement référence au Mythe.

William Butler Yeats (1865-1939) : Yeats est un Irlandais poète, auteur, essayiste, dramaturge, politicien et mystique. Il était également théosophe et, au cours des années 1890, membre de l'Aube Dorée. La plupart de ses œuvres sont directement inspirées de la mythologie et du folklore irlandais. Son poème « Le second avènement » apporte une description pertinente de l'un des avatars de Nyarlathotep, connu sous le nom de la Bête : « une forme au corps de lion et à la tête d'un homme » et un visage aussi « lisse et impitoyable que le soleil ». Si l'on en croit cette œuvre horrifiante, le Second avènement ne sera pas celui du Christ, mais d'un nouvel ordre terrifiant dont le héraut serait une bête brutale qui rampera vers Bethléem pour y naître. Malgré ces éléments, ce n'est pas dans l'œuvre de Yeats que réside la clef du suicide de Baxter.

Roger Ainsley

Il ne fait aucun doute que les investigateurs finiront par tomber sur le nom de Roger Ainsley au cours de leur enquête sur le suicide de Charles Baxter. Il y a très peu de chances qu'un ouvrage d'Ainsley, un obscur poète de l'époque romantique, soit disponible dans la petite bibliothèque municipale de Kingsport. Il est possible de trouver quelques références à cet écrivain dans les bibliothèques d'Arkham (à l'Université Miskatonic ou la bibliothèque municipale), mais les informations les plus intéressantes se trouvent dans l'introduction de *Rêves et Songeries* (Aide de jeu 3, voir « Indices à découvrir de nuit »). Les références d'Arkham ne mentionnent pas le scandale de l'asile de Malbray ou les œuvres perdues d'Ainsley abordées dans le dernier paragraphe de l'introduction.

Outre les informations contextuelles déjà mentionnées, des tests de Bibliothèque permettront de mettre au jour les curieux souvenirs de John Howard (Aide de jeu 4) et Lord Byron (Aide de jeu 5), tous deux des connaissances d'Ainsley. Byron l'a rencontré à Venise en 1818, puis l'a retrouvé en Grèce avant sa mort en 1824. Quant à Howard, c'était un aventurier et un voyageur qui a rencontré Ainsley en Suisse en 1822, au moment où ce dernier a reçu la visite d'Hypnos.

Aide de jeu 4 : Un souvenir par une connaissance d'Ainsley, John Howard

[1822] La dernière nuit passée à Gosdau, Roger a très mal dormi. L'altitude et l'alcool ont eu un effet néfaste sur lui, et il s'est réveillé en hurlant. Cependant, il s'est rapidement calmé, et a expliqué avoir rêvé qu'un dieu grec lui a proposé d'être sa muse. Nous nous sommes séparés peu après cet événement, mais j'ai rarement réussi à dénicher de nouvelles œuvres de sa plume. J'ai entendu des rumeurs disant qu'un de ses poèmes a poussé une jeune Parisienne au suicide, mais ce sont le genre de ragots que les poètes espèrent générer. Lorsque j'ai entendu dire qu'il avait définitivement arrêté d'écrire pour se consacrer à son alcoolisme, j'en ai conclu que soit la muse de Roger l'avait trahi, soit que lui-même avait trahi sa muse…

Le petit Roger, tout tremblotant, a bien choisi son moment et son lieu (en pleine révolte des Grecs contre les Turcs, quelle idée) pour me présenter son dernier poème. Il y a quelque chose de triste et désespéré chez lui cette fois-ci, quelque chose que je n'avais pas remarqué lorsque nous nous étions rencontrés à Venise, et je me suis senti obligé d'accepter son manuscrit. Chère sœur, je peux maintenant t'avouer avoir rarement lu tant de beauté et de tragédie liées ensemble dans un seul poème. Son talent s'est épanoui au-delà de toute attente, et je dois dire que son petit sonnet m'a ému presque autant que le meilleur poème du pauvre Shiloh... et vous savez à quel point il comptait pour moi. Et pourtant, l'insaisissable Roger ne fit que me regarder, reprit son poème et quitta Missolonghi comme si je l'avais offensé ou dit quelque chose qu'il savait déjà. C'est un petit homme bien intrigant, mais j'espère pouvoir lire d'autres œuvres de sa main

Aide de jeu 5 : Extrait d'une lettre de lord Byron concernant Ainsley et datant du début de l'année 1824.

Deux recueils de poèmes d'Ainsley sont actuellement en libre circulation. Le premier, très rare, s'intitule Le bosquet des satyres et autres poèmes. C'est un recueil de poèmes rédigés avant qu'Ainsley ne rencontre Hypnos. Ils sont d'une tristesse émouvante souvent teintée de morbidité (« Requiem pour Shelley »), de mythologie (« Le bosquet des satyres »), de cosmologie (« La reine céleste ») et de thèmes légèrement horrifiants (« Le champ de chair »), mais n'égalent pas l'œuvre des autres poètes romantiques. Le second volume, *Rêves et Songeries*, est un recueil de poèmes disparus et découverts dans de vieilles archives de l'asile de Malbray, récemment publiés par la maison d'édition Erebus Press.

Si les investigateurs enquêtent sur Roger Ainsley, ils peuvent souhaiter rencontrer Edward Gilmour, l'éditeur et érudit dont la maison d'édition, Erebus Press, a publié *Rêves et Songeries*. S'il ne lui est guère possible donner plus d'informations sur l'auteur que ce qui est relaté dans l'introduction du livre, Gilmour peut en revanche conseiller aux personnages de lire les ouvrages contenant les citations d'Howard et Byron. S'il est contacté par un érudit comme lui, Gilmour lui donnera sa propre opinion sur le nouvel ouvrage d'Ainsley (Aide de jeu 6).

Indices à découvrir de nuit

Rêves d'une œuvre d'un poète disparu

Une fois que les investigateurs ont découvert *Rêves et Songeries*, les cauchemars commencent. S'ils sont déployés avec soin, les songes peuvent désorienter et distraire les investigateurs, qui vont commencer à perdre la notion de rêve et de réalité.

L'Aide de jeu 3 (p. 102) comprend l'introduction à *Rêves et Songeries* et est suivi d'un bref synopsis des contenus du recueil. À noter que l'auteur du synopsis n'est pas poète lui-même, et il n'a pas tenté d'en recréer l'esthétisme. Comme pour le *Nécronomicon*, il vaut mieux laisser ce genre de choses à l'imagination.

Créer les rêves

Pour maîtriser cette aventure, l'introduction bien dosée des rêves est essentielle. Si possible, les investigateurs ne doivent pas se rendre compte qu'ils sont en train de vivre un songe. Ce n'est que lorsque les événements vont passer du réaliste au surréaliste qu'ils doivent commencer à se demander s'ils ne sont pas en train de rêver. Mais, comme c'est le cas dans les songes de la vie réelle, il est impossible d'en être sûr et, pour des raisons obscures, il leur faut jouer leur rôle au sein de ces rêves.

Les épisodes oniriques sont présentés dans un ordre qui décrit en premier les songes les plus réalistes, ceux qui sont le plus faciles à déployer au sein de l'aventure sans que les investigateurs ne se rendent compte de ce qui est en train de se produire. Les épisodes finaux sont plus visiblement des rêves. Au moment où ils se mettront en place, les personnages auront probablement fait le lien entre ces cauchemars et les poèmes d'Ainsley. En revanche, le Gardien ne doit pas se sentir tenu de présenter les rêves dans l'ordre donné. À lui de décider quels rêves surviennent, quand et à qui ils se produisent.

Si le groupe d'investigateurs est réduit, le Gardien a la possibilité de permettre à ses joueurs de jouer « en solo » et diviser les épisodes de manière à ce que chaque investigateur ne vive que certains des songes possibles. Des cauchemars partagés par tout le groupe peuvent également se produire. Des conseils pour présenter les épisodes oniriques à l'échelle individuelle sont inclus aux descriptions des rêves, mais il est fortement conseillé au Gardien de laisser libre cours à son imagination. Il est possible que les investigateurs vivent

Il me faut tout de même admettre ceci : lorsque j'ai lu son premier recueil, « Le bosquet des satyres et autres poèmes », j'ai reconnu en Ainsley un talent intéressant, mais mineur. Quand Calder, un agent littéraire britannique, m'a contacté pour m'annoncer dans le plus grand enthousiasme que d'autres œuvres avaient été découvertes, je lui ai simplement répondu que le moins que je pouvais faire était d'y jeter un œil. Je les ai dévorées en une nuit. J'ai frissonné quand Ainsley voulait que je frissonne et j'ai pleuré, pleuré mon bon monsieur, quand il voulait que je pleure. Aucune autre œuvre ne m'a autant touché, ni avant ni après. Je peux comprendre que votre ami ait été ému au point de s'ôter la vie ; moi-même qui suis quelqu'un de très sensible j'y ai songé.

Aide de jeu 6 : Commentaire d'Edward Gilmour, érudit et éditeur

par inadvertance des rêves au beau milieu de la journée ; pourquoi pas alors qu'ils se reposaient sur un banc après un bon repas ou en s'endormant pendant qu'ils étudient un vieil ouvrage dans un coin sombre d'une bibliothèque. Se réveiller d'un cauchemar terrifiant dans un endroit public peut même provoquer quelques désagréments. Les rêves peuvent se produire chaque nuit ou une nuit sur deux, afin de s'assurer de ne pas briser le rythme de l'enquête dans le monde éveillé.

Deux des songes, « Reliques d'un âge disparu » et « Les cycles de la décomposition » ne provoquent pas de rêves immersifs, mais causent plutôt quelques troubles dans les rêves des personnages (voire de leur réalité). Leur utilisation est décrite au chapitre « Effets d'ambiance ». Deux autres songes, « À propos de mon décès » et « La tour » sont conclusifs et conçus pour être insérés à la fin de l'aventure. Chaque investigateur perdu en plein rêve doit vivre l'un ou l'autre de ces deux songes finaux.

Règles oniriques

Les règles complètes pour mettre en place ces aventures oniriques sont décrites dans ce chapitre. Elles doivent remplacer les règles oniriques du supplément *Les Contrées du Rêve*. Bien entendu, les Gardiens qui connaissent déjà les règles des Contrées du Rêve sont libres d'inclure la compétence Rêver ou les Effets cauchemardesques s'ils le souhaitent.

Blessures et décès

Tous les dégâts sont calculés comme d'habitude. Au réveil, les investigateurs découvrent qu'à part des articulations douloureuses ou des ecchymoses sans explication, les blessures subies dans les rêves n'existent pas dans le Monde de l'Éveil. En revanche, elles persistent d'un songe à un autre. Un investigateur qui est « tué » dans un rêve se réveille dans un hurlement, inondé de sueur, et perd immédiatement 1D8 points de Santé mentale. Mourir dans un rêve n'empêche pas de rêver à nouveau.

Folie

Les pertes de Santé mentale dans les songes sont jouées comme d'habitude, mais contrairement aux blessures, elles persistent dans le Monde de l'Éveil. Un investigateur qui devient fou pendant qu'il rêve se réveille et subit les effets de sa folie dans le Monde de l'Éveil. Des folies probables sont proposées à la fin de chaque rêve. Les effets des rêves finaux sont particulièrement graves si le rêveur ne parvient pas à vaincre son alter ego pessimiste/maléfique/obscur.

Équipement

À moins qu'un rêve nécessite que le personnage possède un objet spécifique, les investigateurs se rendront généralement compte qu'ils ne possèdent aucune autre possession que des vêtements lorsqu'ils rêvent. La plupart des songes sont peu exigeants en équipement, mais les armes peuvent parfois se révéler utiles. Le Gardien peut permettre à un rêveur de « créer » un objet particulier en réussissant un test extrême de POU. De manière facultative, la compétence Rêver peut également être employée.

Remarque : pendant les deux rêves finaux, « La tour » et « À propos de mon décès », les investigateurs doivent se confronter à leur « alter ego maléfique » : des ombres qui copient exactement les personnages. Tout objet que les investigateurs créent pour eux-mêmes, notamment des armes à feu, sera dupliqué chez leur double ténébreux.

Échapper aux rêves

Comme Roger Ainsley l'a découvert, il est impossible d'échapper à ces rêves, on ne peut que les endurer. Ils se poursuivent jusqu'à atteindre leur conclusion inévitable tant que les

investigateurs résident et dorment à Kingsport. Quitter la ville et ne jamais revenir est le seul moyen de mettre un terme aux songes.

Rêves et cauchemars

« Réclusion »

Idéal comme premier rêve. Le Gardien peut le mettre en place alors qu'un (ou plusieurs) investigateur revient chez lui tard dans la nuit, pourquoi pas après une longue journée à essayer de percer les mystères de la mort de Charles Baxter (le joueur ne doit pas savoir que son personnage est en train de rêver). À la fin de ce songe, l'investigateur se réveille chez lui dans son lit et se rend soudain compte qu'il a rêvé les événements. Le Gardien l'informe qu'il se souvient à présent d'un retour sans incident à la maison avant son coucher.

Kingsport semble encore plus sombre que d'habitude dans cette nuit sans lune, mais également plus silencieuse : il n'y a personne dans les rues. Réussir un test de Trouver Objet Caché permet d'entrevoir à une fenêtre un vieil homme, vêtu d'habits du XVIII[e] siècle comprenant chaussures à boucle et perruque poudrée, regardant par la fenêtre. Visiblement, il ne voit pas le rêveur. D'autres fenêtres illuminées par des bougies révèlent la même scène : des gens vêtus à la mode d'antan vivant des demeures géorgiennes meublées dans le style du XVIII[e] siècle. Si le rêveur frappe à une porte, il n'obtient pas de réponse. À proximité de son logement, l'investigateur entend une cloche tinter dans l'obscur silence de la ville, un son lugubre en provenance du sommet de Central Hill. Dans cette direction, un sombre clocher se dresse vers le ciel. L'hôpital a disparu et à sa place se tient l'édifice en décrépitude de l'ancienne église congrégationiste. Le rêveur se rend compte que sa clef n'ouvre pas la porte de sa maison ou de son appartement. Des coups à la porte, même puissants, n'apportent pas de réponse.

La durée du rêve est laissée à la discrétion du Gardien. Il vaut mieux qu'il s'achève avant que l'investigateur ne s'attaque à une porte/fenêtre/maison sous le coup de la frustration ou commence à grimper dans Central Hill en direction de la sombre église. Au réveil, baigné de sueur et de peur, l'investigateur subit une perte de 0/1D2 points de Santé mentale.

« Infinité »

Ce rêve aussi peut prendre l'investigateur par surprise en s'infiltrant dans la réalité. Il peut se déclencher à tout moment, mais est plus efficace s'il est vécu par un seul rêveur.

Quoique soit en train de faire l'investigateur, le rêve démarre lorsqu'il touche un objet… et le voit tomber en poussière. Cet événement inattendu provoque la perte de 0/1 point de Santé mentale. Sinon, le songe peut se déclencher dans une explosion, au moment où un investigateur touche un autre investigateur (ou autre personnage) et le voit tomber en poussière. Dans ce cas, la perte de Santé mentale est de 1/1D6. Alors que l'investigateur se tient là, sidéré, la pièce ou le lieu dans lequel le rêve se produit commence aussi à s'effondrer. La peinture se décolle des murs par lambeaux, les planches pourrissent et s'effondrent, les gens s'écroulent, leur peau s'écoulant comme de la cire chaude, et leur squelette tombe en poussière. Dans le ciel, les nuages avancent à un rythme effréné et le soleil commence une course accélérée, suivi de la lune et des étoiles. Tout autour des investigateurs, la ville s'effondre, soufflée par un vent infernal. Être témoin de cet étrange tour du temps coûte 0/1D4 points de Santé mentale.

Si un investigateur est incapable de se réveiller (échec sur un test extrême de POU), le rêve se poursuit. Le temps s'accélère et c'est finalement la Terre entière qui s'effondre et qui est soufflée par un vent extraterrestre, projetant l'investigateur dans le vide obscur et froid. La perte de Santé mentale pour ces horreurs supplémentaires est de 1/1D6. Rapidement, des silhouettes informes apparaissent non loin, mais hors de vue. À ce moment, le rêveur a une seconde chance de se réveiller par un test extrême de POU. Si le test réussit, il parvient à s'échapper de son rêve sans les distinguer clairement. Dans le



Sous la couronne de Poséidon



« La muse du désespoir »

Une introduction par Edward Gilmour.

La vie torturée de Roger Ainsley (1799-1846) a commencé au sein d'une riche famille d'aristocrates britanniques. Ainsley était le plus jeune des deux frères et son intérêt pour l'art a vite déplu à sa famille. Son frère Charles est mort alors que Roger avait quatorze ans, et ses parents ont suivi trois ans plus tard. Grâce à son héritage, Ainsley s'est lancé dans une carrière de poète et d'artiste, parcourant l'Europe à la recherche d'inspiration. Au cours de ses voyages, il fit la connaissance des grands poètes de son temps : Shelley, Keats, Lord Byron, Coleridge et bien d'autres.

La poésie d'Ainsley est ancrée dans le remord, la morbidité, la haine et la peur… et bien plus que celle de ses contemporains romantiques. La plupart de ses poèmes sont courts ; il estimait en effet que des œuvres plus longues ne suscitaient pas d'émotion. Les thèmes poétiques d'Ainsley empruntent à la mythologie (*Le bosquet des satyres*) autant qu'aux lamentations d'un amour perdu (*La jeune fille noyée*) et à des voyages fantastiques et étranges (*Perdu dans les marches de Kohlsen*). Lui-même était un homme calme et solitaire qui fut une fois trompé et manipulé par une jeune fille française de réputation douteuse.

Dès le début des années 1820, après la publication de deux recueils teintés de morosité et de morbidité, la production littéraire d'Ainsley ralentit. C'est à ce moment qu'il se rendit en Grèce, un pays alors déchiré par la guerre, où il revit Lord Byron peu de temps avant sa mort. Peu après cet épisode, Ainsley cessa complètement d'écrire et sombra dans l'alcool et la drogue.

Il revint brisé en Angleterre et fut placé par ses amis et sa famille à l'asile Malbray, non loin de Londres. Il y resta plus de vingt ans, jusqu'à sa mort en mars 1846.

Après un scandale impliquant le directeur de l'asile Malbray dans les années 1890, une enquête à l'institut permit de mettre au jour des œuvres inédites d'Ainsley. Elles restèrent quelque temps entre les mains d'un collectionneur privé avant d'être finalement imprimées sous la forme du recueil que vous tenez à présent entre les mains, *Rêves et Songeries*.

Plusieurs figures d'autorité ont étudié les manuscrits de ces œuvres et la plupart en ont conclu qu'Ainsley a conçu ces poèmes et esquisses pendant son internement à Malbray. Ainsi, ils véhiculent encore plus de puissance émotionnelle et personnelle que les premières œuvres d'Ainsley. Ces poèmes et leurs esquisses représentent les œuvres définitives d'un homme talentueux injustement ignoré.

« Les cycles de la décomposition »

Série de poèmes décrivant l'écoulement d'une année. Chacune des quatre saisons est illustrée d'un dessin.

Après une période de pluie au début du printemps, le narrateur se tient sur une pelouse avec un compagnon. Des fleurs poussent avidement sur un tertre à la forme étrange et commencent à chanter d'une voix passionnée. Le chat du narrateur poursuit, attrape, joue avec un moineau et finit par le tuer.

En été, le chat repu se repose à l'ombre tandis que le cadavre de sa proie se décompose sous la chaleur. Le chant des fleurs change à mesure que la chaleur fait évaporer la rosée de leurs pétales et de leurs feuilles. La pelouse est roussie sous la chaleur harassante. Le narrateur et son compagnon suent et ont du mal à respirer.

Une fois l'automne arrivé, les feuilles tombent et volettent un peu partout ; les fleurs se fanent, ne laissant que des feuilles sans intérêt. Le narrateur et son compagnon, suivis du chat, se réfugient dans la véranda qui surplombe la pelouse. Les arbres nus ploient d'une manière menaçante sous la pluie battante.

L'hiver arrive alors et change la pluie en neige. Les arbres deviennent des squelettes sombres plantés dans la pelouse et le vent hurle de manière lugubre. Le compagnon s'en va par le gazon alors que la neige devient blizzard. Le vent hurle encore plus horriblement et le chat s'enfuit de la véranda en crachant.

Après une pluie qui marque le début du printemps, le narrateur se tient sur la pelouse en regardant le chat. Des fleurs poussent avidement sur un tertre à la forme étrange… et le narrateur comprend que c'est le corps en décomposition de son compagnon.

« Dans les rêves »

Les rêves sont des portails vers d'autres mondes, époques et vies. Les songes hantent les vivants toutes les nuits, mais, malgré tout, l'Homme préfère dormir.

« Là où repose mon frère »

Le poète entreprend un sombre voyage dans un cimetière jusqu'à la tombe de son frère. Selon certains spécialistes, ce poème fait référence à lord Byron.

« L'illusion de l'amour »

Portrait d'une femme dont seule l'innocence égale l'affection, à qui le narrateur offre sa confiance et son amour. La femme se révèle être une tentatrice et une manipulatrice, un démon qui draine sa vie, son amour et son âme… Avec son consentement.

« Réclusion »
Le narrateur marche seul dans une ruelle en pleine nuit. La ville semble étrangement déserte, inoccupée, dépourvue de lumières, voix ou rires. Le narrateur recherche vainement quelqu'un, qui que ce soit, pour le réconforter. Les étoiles dans le ciel semblent clignoter, amplifiant l'obscurité. Le voyage du narrateur s'achève à un pont où il est sous-entendu qu'il préfère se suicider plutôt que de rester seul.

« Les bois obscurs »
Le narrateur entreprend un voyage à travers une sombre forêt avec l'impression persistante d'être suivi par des bêtes invisibles. On aperçoit les ruines d'anciens sanctuaires, temples, idoles et autels prises dans la végétation dense. Ses poursuivants sont-ils des dieux anciens en quête de nouveaux fidèles… ou d'une proie ?

« La tour »
Une fuite nocturne pour échapper à une foule sans visage brandissant des torches sous une pleine lune boursouflée qui contemple les chants provenant de la foule. Le seul refuge se trouve au sommet d'une tour solitaire sur une plaine. Après avoir gagné la tour, barricadé la porte et grimpé tout en haut, il ne reste plus qu'à attendre que la foule chantante enfonce la porte.

« Reliques d'un âge disparu »
Série de cinq sonnets décrivant chacun un artefact ancien ou découverte archéologique : un vase canope égyptien, la statue abîmée d'un dieu grec oublié, des armes gréco-romaines usées et rouillées, une statuette de fertilité néolithique et deux masques de théâtre grec en bronze. Chacun est accompagné d'une petite illustration dans la marge. Dans chaque poème, Ainsley décrit l'objet et imagine son créateur/utilisateur/porteur. Il s'émerveille que ces outils aient survécu à leur créateur.

« Sous la couronne de Poséidon »
Au cours d'une marche nocturne sur une plage grecque, le murmure de l'océan ressemble à une incantation. Des poissons morts ou agonisants sont refoulés par bancs sur la plage. Certains y vivent leurs derniers instants. Les vagues se retirent pour révéler encore plus de poissons morts sur un récif. Au fur et à mesure du ressac, le récif se révèle être la couronne d'une statue monstrueusement gigantesque gisant sous les flots. Le narrateur s'enfuit de terreur plutôt que de voir l'horrible visage sous la couronne.

« Au beau milieu des ruines »
Le narrateur entreprend un voyage à travers des ruines grecques brumeuses d'une île hantée et sans nom. Un nombre incalculable de statues d'un réalisme sans égal l'entourent. Soudain, le sifflement d'un serpent fait écho à des pas invisibles. Se souvenant de la légende des Gorgones, il se rappelle que seule une des trois sœurs fut tuée… puis entend un son. En se retournant, il se retrouve face à face avec une femme d'une beauté inégalée, mais ses yeux sont des poignards et sa chevelure des serpents. Les dernières pensées du narrateur sont un mélange d'amour et de révulsion.

« Démence, ou la muse du chaos »
La démence est une force instructive, un point de vue nouveau. La démence est un être vivant qui tient du divin et guide les vies de ceux qui souffrent d'elle. La démence est la muse du narrateur, et le narrateur est le champion de la démence.

« Infinité »
Aborde la mesquinerie de la vie humaine comparée aux achèvements d'un vaste univers. L'Homme est un insecte minuscule dans le grand ordonnancement des choses. La volonté humaine s'effondre sous le poids d'une telle prise de conscience.

« À propos de mon décès »
Le narrateur se réveille dans un cercueil de verre et voit ses amis et sa famille (dont certains sont morts depuis déjà bien longtemps) défiler devant lui dans un regard triste. Le cercueil est ensuite emmené au cimetière, un voyage décrit par le biais d'entrevues du ciel et des arbres, parfois de pierres tombales. Entourée de personnes en deuil, la bière est descendue dans la tombe et le narrateur voit des pelletées de terre lui tomber dessus. Enfin, il ne reste plus que les ténèbres.

cas contraire, il voit les monstrueuses Larves des Dieux Extérieurs et perd 1/1D6+2 points de Santé mentale en se réveillant dans un hurlement.

Folies possibles : plusieurs traumas peuvent être causés par ce songe, parmi lesquels l'amnésie, la catatonie, la stupeur, la barophobie, la monophobie, la psychrophobie et la scotophobie.

« Sous la couronne de poséidon »

Ce rêve est idéal pour être mis en place en premier dans un groupe d'investigateurs ayant lu Rêves et Songeries. Il peut se produire lorsque le groupe est en train de marcher dans Kingsport tout en pouvant voir le port. Cependant, il ne faut pas oublier qu'à la fin du rêve, les investigateurs se réveilleront probablement dans leur lit chez eux. Il est donc possible que les investigateurs aient vécu le songe à la fin d'une journée comme celle décrite pour « Réclusion ». Autre possibilité : les rêveurs pensent qu'ils se sont levés le matin, se sont retrouvés pour le petit déjeuner, puis ont vécu les événements décrits ci-dessous. Ils se réveillent dans leur lit en prenant conscience du fait qu'ils ont rêvé s'être levés et être sortis.

Dans ce rêve, un investigateur marche le long du rivage de Kingsport. Des poissons morts commencent à être rejetés sur la plage par centaines. Certains sont inhabituellement grands et déformés, certains brillent d'un étrange éclat jaune-vert et d'autres ressemblent plus à des méduses ou à des poulpes. Dans un choc, les rêveurs remarquent une masse plus imposante. En l'examinant plus attentivement, ils se rendent compte que c'est un cadavre (perte de 0/1D2 point de Santé mentale) ! Si un investigateur approche, une vague retourne le corps, révélant le cadavre noyé et boursouflé de Charles Baxter (nouvelle perte de 1/1D3 points de Santé mentale).

La mer commence alors à se retirer du port, exposant le lit qui révèle encore plus d'animaux morts gisant dans la vase. Rapidement, le port est à sec. Loin dans l'océan, le récif lui-même est exposé. Des millions de poissons mourants se débattent autour du récif, ce qui provoque une nouvelle perte de 0/1 point de Santé mentale. Il devient alors clair que le récif a la forme d'une titanesque couronne à plusieurs pointes. L'eau continue de refluer, révélant lentement le visage sous la couronne. La crainte ambiante est palpable. Les joueurs qui tentent de réveiller leur rêveur doivent réussir un test de Rêver ou de extrême de POU. Ceux qui continuent de rêver contemplent avec horreur le visage qui se révèle peu à peu être celui du Grand Cthulhu. La perte de points de Santé mentale pour avoir vu le visage de cette statue monstrueuse est de 1D3/2D6. Le rêve s'achève alors que l'investigateur s'éveille brusquement.



Charles Baxter

Folies possibles : les investigateurs rendus fous peuvent souffrir de thalassophobie et éventuellement de nécrophobie, de bathophobie ou d'agoraphobie.

« Là où repose mon frère »

Si les investigateurs marchent beaucoup à Kingsport, le Gardien peut décider de les tromper en leur faisant croire que leur progression dans le cimetière onirique est réelle. Le rêve peut avoir lieu au cimetière de Central Hill ou d'Underwood Park, en fonction du lieu qu'ils connaissent le mieux.

Dans ce rêve, les investigateurs parcourent un vaste cimetière par un après-midi venteux et couvert. Le ciel est uniformément gris. Alors qu'ils avancent, chaque investigateur fait un test de Trouver Objet Caché. S'il est réussi, un investigateur remarque une tombe partiellement creusée (chaque rêveur en trouve une différente). À première vue le cimetière semble vide, mais les personnages tombent rapidement sur un petit groupe en pleine procession : un prêtre, une mère, un père et un fils. Un test réussi d'Idée permet d'identifier l'adolescent : c'est Roger Ainsley. Ce dernier lève les yeux vers les investigateurs au moment où le songe s'achève. L'atmosphère et le cadre déprimants de ce rêve coûtent 0/1 point de Santé mentale.

« Les bois obscurs »

Bien que ce rêve puisse commencer d'une manière similaire à ceux décrits précédemment, alors que les investigateurs innocents parcourent Kingsport, ils se rendront assez vite compte qu'ils sont en train d'évoluer dans un songe, car les rêveurs malchanceux tourneront à l'angle d'une rue pour se retrouver inexplicablement perdus dans une forêt sombre et sauvage.

Des champignons trapus, des tapis de lichen et des arbres épais et difformes d'espèces inconnues envahissent ces bois. Alors que les investigateurs s'efforcent de trouver leur chemin dans cette forêt vierge, un test d'Écouter permet d'entendre d'étranges gazouillis et bruissements, tandis qu'un test de Trouver Objet Caché permet d'entr'apercevoir de petites créatures qui semblent suivre le groupe. Régulièrement, d'anciennes ruines en pierre peuvent être vues émergeant des sous-bois. Ce sont les restes de colonnes, dalles, temples et autels. Le son ténu d'une flûte peut être entendu. Quel que soit le chemin qu'ils empruntent, les rêveurs semblent se rapprocher toujours de la source de ce son.

Un nouveau test de Trouver Objet Caché permet de voir clairement les suiveurs du groupe : des satyres, faunes, nymphes des bois, centaures et autres créatures mythologiques de forêts. Voir ce groupe apparemment pacifique coûte 0/1D2 point de Santé mentale. Ces créatures se comportent d'abord avec timidité, mais approchent rapidement les personnages si elles ne sont pas chassées. Les créatures rejoignent alors les investigateurs pour une paisible assemblée faite de danses, chants, contes et festins.

Au fur et à mesure que se déroule cet interlude magique, les investigatrices sont bientôt harcelées par les satyres cherchant à obtenir leurs faveurs, tandis que les investigateurs sont tentés par les nymphes aux mœurs légères. Les

satyres deviennent plus insistants, tentant de charmer leurs victimes en jouant de la flûte de Pan. Les partenaires choisies succombent aux charmes des créatures si elles échouent à un test opposé de POU. Les victimes ainsi charmées sont emmenées pour participer à des rites sexuels scabreux (perte de 1/1D6 points de Santé mentale pour la victime et de 0/1D3 points de Santé mentale pour les témoins). Si une créature des bois est attaquée, elle fuit immédiatement sans engager le combat, mettant un terme à toute scène d'interaction sexuelle. Le rêve semble s'achever alors que les investigateurs s'endorment sous les effets du vin, de l'épuisement ou du dégoût provoqué par la scène.

Un adorateur ténébreux

Les rêveurs endormis se réveillent seuls. Si l'un d'entre eux à des connaissances sur Shub-Niggurath, les investigateurs trouveront non loin de là un gigantesque autel de pierre dressé dans une clairière. L'examen de cet autel et un test réussi de Mythe de Cthulhu permettent de comprendre qu'il est dédié à Shub-Niggurath, le Bouc Noir des Bois. Un puissant effondrement se fait alors entendre à proximité, ainsi que le son de quelque chose de gigantesque qui approche de l'autel.

Si les investigateurs fuient immédiatement, ils ne verront pas l'horreur qui les poursuit pendant longtemps, mais pourront finalement comprendre qu'ils courent pour sauver leur peau d'un sombre rejeton de Shub-Niggurath (perte de 1D3/1D20 points de Santé mentale). Si le groupe se sépare, le sombre rejeton suit un seul investigateur : celui dont le test de Chance a produit le score le plus élevé. Les autres s'enfuient du rêve et se réveillent chez eux. Le cauchemar ne s'achève pour la pauvre victime que s'il est attrapé et tué horriblement, si le sombre rejeton est abattu ou s'il réussit à tromper le monstre. Faites un test par tour de poursuite. Un test extrême de POU permet au personnage de s'enfuir. Sous un test ordinaire réussi de POU, il arrive à maintenir la distance entre lui/elle et son poursuivant, mais un test plus élevé indique que le sombre rejeton a rattrapé l'investigateur.

Les zoogs hostiles

Les rêveurs qui ne connaissent pas Shub-Niggurath se réveillent encerclés par une horde discrète de zoogs qui s'approchent d'eux (perte de 0/1D3 points de Santé mentale à la vue de cette meute). Chaque investigateur est attaqué par 1D6+1 de ces créatures voraces qui tentent de mordre leurs victimes jusqu'à la mort. Le rêve se déroule la même manière que ce qui est décrit pour Shub-Niggurath, sauf que se séparer ne confère aucune défense. Chaque rêveur est poursuivi par une partie de la meute.



Sombre rejeton de Shub-Niggurath

FOR	220
CON	82
TAI	220
DEX	82
INT	70
POU	90

Points de vie moy. : 32
Impact moy. : +5D6
Carrure moy. : 6
Points de magie moy. : 8
Mouvement : 8

Attaques par round : 5. Il ne peut utiliser son attaque de piétinement qu'une fois par round.

Options de combat rapproché : Au milieu de sa masse de tentacules, un sombre rejeton possède généralement quatre appendices sinueux et plus épais. Il s'en sert pour frapper ses adversaires et les blesser. Il peut également donner des coups de sabots ou écraser ses ennemis sous son poids.

Saisir (manœuvre) : À l'aide de ses tentacules, un sombre rejeton peut saisir jusqu'à quatre victimes. Une fois happée, la proie est aussitôt apportée à l'une des bouches-suçoirs du chevreau et commence alors à perdre 1D10+5 points de FOR par round. Cette perte est définitive, les points de FOR absorbés de cette manière ne pouvant jamais être restaurés. Une victime qui se fait ainsi dévitaliser n'a d'autre possibilité que de hurler et de se débattre inefficacement.

Piétiner : Un sombre rejeton peut également piétiner ses proies avec ses énormes sabots, une action qu'il accompagne généralement de forts grognements et mugissements. Il peut ainsi écraser jusqu'à 1D4 adversaires humains, s'ils se tiennent suffisamment près les uns des autres.

- Combat rapproché 80 % (40/16), Impact
- Saisir (manœuvre) immobilisé et maintenu, perte de 1D10+5 points de FOR par round
- Piétinement 40 % (20/8), 2D6 points de dégâts+ Impact

Folies possibles : les investigateurs qui deviennent fous suite à ce rêve souffrent de dendrophobie, voire de botanophobie ou zoophobie. Plus ils ont perdu de points de Santé mentale, plus ces traumas sont aigus et nombreux. Les femmes victimes des satyres peuvent souffrir d'androphobie.

« L'illusion de l'amour »

Ce songe est très facile à identifier en tant que tel. Il sera difficile de faire croire aux investigateurs qu'ils sont en train de vivre une expérience dans la réalité.

Le rêve commence de manière très sereine : les investigateurs sont en train de pique-niquer sur l'ancienne place centrale (105) par une belle journée ensoleillée. Chaque investigateur est éloigné des autres (bien qu'un test réussi de Trouver Objet Caché permette de repérer ses compagnons), car chacun se trouve avec la personne qu'il aime : compagnon, mari ou femme, ancien amour, amant ou maîtresse. De nombreux autres couples sont présents et mangent, étendus ensemble sur la pelouse, en riant et en profitant du temps. La scène est idyllique.



Les zoogs agressifs

FOR	15
CON	35
TAI	5
DEX	120
INT	70
POU	55

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 11
Mouvement : 8

Combat
Attaque par round : 1
- Combat rapproché 40 %
- Morsure 40 %
  1D4 dégâts
- Esquive 55 %

Alors que le rêve se poursuit, un test de Trouver Objet Caché permet de repérer Roger Ainsley accompagné d'une femme parmi l'assemblée. Les personnes qui sont avec les investigateurs ne laissent pas facilement partir l'être aimé et se plaignent d'un air dépité s'ils essayent. Quoi qu'il en soit, si les investigateurs partent à la rencontre d'Ainsley, ils découvriront qu'il est soit déjà parti soit qu'ils l'ont confondu avec un d'autre.

Alors que les investigateurs commencent à s'endormir sous le soleil de l'après-midi, faites-leur faire un autre test de Trouver Objet Caché. S'il est réussi, ils se rendront compte avec surprise que les femmes participant au pique-nique se nourrissent des hommes (et vice-versa pour les investigatrices). Leur bouche, de laquelle s'échappe un filet rouge, aspire avidement le sang de la gorge déployée des hommes, tandis que leurs mains délicates tiennent des couteaux qui ouvrent les veines des bras pour nourrir d'autres bouches affamées. Leurs lèvres voluptueuses s'entrouvrent pour laisser apercevoir les crocs d'un vampire.

Hormis les investigateurs, les victimes ne semblent pas dérangées par leur situation désespérée (notamment Ainsley). Cette scène coûte aux témoins 1/1D4 points de Santé mentale. Lorsqu'ils tournent la tête pour



L'illusion de l'Amour

voir le visage de leur propre compagnon ou compagne, ce n'est que pour plonger dans le regard assoiffé d'un vampire. La perte de Santé mentale est de 1/1D6. Le vampire tente d'hypnotiser son investigateur avant de s'en nourrir. Le rêve s'achève alors que l'investigateur réussit à abattre l'attaquant, évite le regard de la créature ou se fait tuer par elle.

Folies possibles : Un investigateur qui devient fou suite à ce rêve souffre de crainte du sexe opposé (gynéphobie ou androphobie) et d'une peur paranoïaque de l'amour qui a attaqué l'investigateur dans le rêve.

« Au beau milieu des ruines »

Ce songe aussi est assez évident à percer. À moins que les investigateurs n'aient choisi de louer une embarcation et de partir en mer, il y a peu de chances qu'ils se croient dans la réalité en vivant ce rêve.

Ce songe commence alors que les investigateurs se trouvent à bord d'une barque dérivant dans un brouillard impénétrable. Soudain, une falaise gigantesque apparaît dans la brume, tandis que l'embarcation s'échoue contre un rivage rocailleux. Alors qu'ils quittent leur barque, les personnages repèrent plusieurs ruines grecques parsemant un paysage familier et vallonné. Un test réussi d'Idée permet de reconnaître la région de Kingsport, mais également l'absence de toute construction habituelle. Il ne fait aucun doute que la falaise qui surplombe la zone est Kingsport Head. Le brouillard limite la visibilité à un nombre de mètres égal au POU x1 des investigateurs.

En explorant la zone, les rêveurs découvrent des statues au réalisme parfait qui se dressent entre les ombres. Le visage de certaines statues est déformé par la terreur, tandis que d'autres semblent apaisés. Des tests réussis de Trouver Objet Caché et d'Idée permettent à un investigateur de découvrir une statue très familière : celle de Roger Ainsley. Une autre, que le même personnage pourrait jurer avoir vu bouger, représente une figure divine. Un test réussi de Savoir

Vampire
(femme/homme)

FOR	100
CON	100
TAI	50/55
DEX	60
INT	65
POU	70
ÉDU	N.D.

Points de vie moy. : 15/17
Impact moy. : +1D4/+1D6
Carrure moy. : 1/2
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 2 (morsure et regard hypnotique)

Option de combat rapproché

Morsure : si la morsure d'un vampire inflige des dégâts, maintenir la morsure empêche la cible de résister et draine 1d6x5 points de for (sang) à la cible par tour suivant.

Contact : en réussissant un test de pou majeur, le contact d'un vampire permet de drainer 1d3 points de magie à la victime alors que le vampire se les approprie. Cela se reproduit à chaque tour de combat. Chaque test réussi permet de drainer 1d3 points de magie supplémentaires. Les points de magie ainsi acquis disparaissent après un nombre d'heures égal au pou/5 du vampire. La victime peut régénérer ses points de magie normalement.

Regard hypnotique : si la cible échoue un test en opposition de POU, elle est hypnotisée et peut suivre des instructions simples. Si ces instructions sont dangereuses pour elle, le joueur peut faire un test d'Intelligence au début de son tour pour sortir son personnage de sa transe.

Protection : Il peut se régénérer si ses PV sont dépassés.

Perte de Santé mentale : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir été attaqué par un vampire; 1/1D3 points de Santé Mentale pour avoir assisté à la transformation. Les vampires d'apparence humaine ne font perdre aucun point de Santé Mentale s'ils sont vus, alors que ceux qui ont une apparence macabre font perdre jusqu'à 1D6 ou 1D8.

La Gorgone

FOR	55
CON	60
TAI	55
DEX	65
APP	40
INT	70
POU	75
ÉDU	N.D.

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 2 (morsure et regard pétrifiant)

Option de combat rapproché : La Gorgone peut mordre à de multiples reprises sa victime par sa chevelure constituée de serpents et la transformer en pierre.

Regard petrifiant : si la cible échoue un test opposé de POU, elle ne peut pas échapper au regard de la Gorgone. Un deuxième test en opposé de POU permet de savoir si la Gorgone change en pierre (ce qui tue et met fin au rêve). Une réussite à ce test permet d'éviter son regard, mais ajoute un des bonus à l'attaque des serpents.

Armes
Serpents 65 %
1D4 dégâts plus poison de type fort.

ès Rêves, d'Histoire, d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître Hypnos, le dieu grec du sommeil. Un test de Langues (Grec) permet aussi de lire la même information sur un parchemin que tient la statue. Alors que les rêveurs continuent d'explorer les ruines, un test d'Écouter permet d'entendre des pas qui s'approchent et le sifflement de nombreux serpents.

Inévitablement, les rêveurs vont être séparés les uns des autres par la brume. Quelques instants plus tard, chacun d'eux découvre une statue incroyablement réaliste d'un de leurs compagnons investigateurs. Un test d'Idée permet alors de comprendre qu'ils se trouvent dans le repaire d'une Gorgone, l'une des sœurs à chevelure de serpents de Méduse. La Gorgone apparaît sous la forme d'une superbe jeune femme habillée de vêtements grecs antiques. Ses yeux sont foudroyants et sa chevelure une masse de serpents sifflants. La Gorgone traque les rêveurs au cours d'un jeu du chat et de la souris intense, qui s'achève lorsque tous les rêveurs ou la Gorgone ont été tués. Voir ce monstre coûte 1/1D8 points de Santé mentale.

« Démence, ou la muse du chaos »

Ce rêve peut être particulièrement efficace lorsqu'il est imposé à un investigateur qui est actuellement, ou qui a été récemment, interné ou hospitalisé.

Ce rêve commence alors que l'investigateur se réveille en sursaut. Ses bras sont immobilisés et les mouvements sont difficiles. Alors qu'il tente de se placer en position assise, il se rend compte qu'il porte une camisole de force soigneusement verrouillée. Plusieurs personnes crasseuses aux yeux déments errent autour de lui, vêtues de vestes sales ressemblant à des blouses d'hôpital. La pièce semble être faite de blocs de pierre, et de lourds barreaux d'acier barrent les fenêtres. Si le rêveur ne le devine pas, un test d'Idée permet de comprendre qu'il se trouve dans un asile.

Les autres internes se rendent rapidement compte de la présence de leur nouveau compagnon de jeu et se tournent vers lui. Les pauvres hères, sales, édentés et balbutiants, se mettent à le pousser et le tapoter, à lui baver et cracher dessus, à se moquer de lui en le montrant du doigt. Cette situation stressante coûte 0/1 point de Santé mentale. Si au premier abord ce qu'ils disent n'est pas clair, un test majeur réussi d'Idée permet de saisir un accent britannique, ce qui peut indiquer à l'investigateur que quelque chose n'est pas normal ou réel.

Avec un test réussi de POU ou extrême de DEX (en fonction de la valeur la plus élevée), le personnage est capable de se défaire de ses liens. Dès qu'il se met à crier pour demander de l'aide ou à attaquer les autres déments, ils le passent à tabac, infligeant 1D4 points de dégâts à chaque tour. Chaque tour de combat permet au rêveur de faire un test extrême de POU pour se réveiller.

Si l'investigateur reste docile, un test de Trouver Objet Caché permet de repérer un visage familier dans un coin de la pièce. La personne est accroupie sur le sol et utilise un éclat de bois pour écrire à la hâte sur de petits morceaux de papier. Régulièrement, l'écrivain plante l'outil dans son bras ensanglanté pour y ajouter de « l'encre ». Évidemment, ce personnage est Roger Ainsley. Voir le poète dément décédé s'efforcer de poursuivre son œuvre coûte 0/1D3 points de Santé mentale.

S'il est approché, Ainsley parle de manière fractionnée et énigmatique au rêveur (il est complètement fou). Quelques exemples de phrases :

- « *Je pense que c'est mon meilleur ouvrage. Normal, car j'y ai mis jusqu'à mon propre sang.* »
- « *Les mots sont des incantations. Ils provoquent l'arrivée d'images dans l'esprit du lecteur.* »
- « *Il est impossible de s'enfuir des rêves. On ne peut que les endurer. Les miens me poursuivent et me persécutent depuis que j'ai réveillé la Muse onirique.* »


Démence, ou la Muse du Chaos



- « *Hypnos, le seigneur du sommeil, est dénué de pitié. Il a maudit mon œuvre, ma vie.* »

Après quelques minutes de ce discours, les autres internés tirent jalousement l'investigateur et le passent à tabac, comme décrit précédemment, ce qui achève le rêve.

Folies possibles : Bien qu'elle soit peu probable, une folie engendrée par ce rêve inclut la claustrophobie et l'iatrophobie.

« Dans les rêves »

Ce rêve doit se produire par une nuit où un autre investigateur est en train de vivre l'un des songes tirés des poèmes d'Ainsley. Cet épisode affecte un second investigateur qui est actuellement endormi et vit un rêve dans le rêve.

L'un des investigateurs est endormi et en train de rêver. Au même moment, un second investigateur « se réveille » avec le pressentiment que son compagnon est en danger. S'il tente de joindre la personne par téléphone, il n'obtient pas de réponse. Il doit le retrouver pour l'aider.

Traversant Kingsport, il aperçoit une étrange lueur de couleur or rougeâtre percer le ciel nocturne. Un test réussi de Sciences (Astronomie) permet d'identifier son origine : la constellation Corona Borealis, la Couronne du Nord. Un test réussi en Savoir ès Rêves, Occultisme ou Mythe de Cthulhu permet de comprendre que le rayon lumineux et la constellation de laquelle elle émane sont des phénomènes en lien avec Hypnos, le dieu grec du sommeil. Le faisceau lumineux s'étend jusqu'au logement de l'investigateur en danger, pénétrant dans le bâtiment par la fenêtre de sa chambre. Dans la pièce, le rayon lumineux touche le lit et se courbe de manière à baigner le visage du personnage endormi (perte de 0/1 point de Santé mentale).

L'investigateur endormi ne peut pas être réveillé, mais il tourne sur lui-même en permanence sous l'effet du rêve créé par l'étrange rayon lumineux. Interrompre la route du faisceau de couleur or rougeâtre de quelque manière que ce soit (par exemple, en tirant les rideaux ou en mettant la main devant le visage du personnage endormi) ne semble pas avoir d'influence sur l'investigateur endormi, mais cela convoque Hypnos lui-même sur place. La partie du rayon lumineux présente dans la pièce commence à tourbillonner et à se rassembler pour devenir un avatar du jeune dieu Hypnos (perte de 1/1D4 points de Santé mentale). Hypnos exige de savoir pourquoi sa surveillance du sommeil de l'investigateur endormi a été interrompue.

Si on lui parle poliment, le dieu du sommeil répond à toutes les questions des investigateurs. Il explique son offre faite à Ainsley, alors en plein rêve, au cœur des Alpes suisses en 1822. Il raconte ensuite en détail comment le poète a bafoué son cadeau de grandeur, comment le dieu s'est mis à hanter ses rêves, comment les rêves que vivent les investigateurs sont amplifiés par la puissance d'Hypnos et, bien plus important, le fait que les poèmes ont été conçus pour provoquer des rêves qui donnent lieu à une introspection. Le dieu grec déclare mystérieusement que les investigateurs en feront bientôt l'expérience.

Après avoir répondu à toutes les questions, Hypnos menace de punir l'investigateur qui a bloqué le rai de lumière. S'il échoue à un test de Persuasion, la divinité transforme le personnage en l'envoyant dans le ciel à travers le faisceau lumineux rouge et or.

Si quelqu'un attaque Hypnos, il tente de transformer aussi ce personnage. Toute personne qui l'attaque doit réussir un test de Rêver ou un test extrême de POU ou voir son arme changée en boule de lumière scintillante de couleur rouge et or qui s'éteint rapidement. Si Hypnos est « tué », il est chassé pour un temps, mais peut revenir ultérieurement pour se venger. Malgré cela, les rêves inspirés par Ainsley continuent jusqu'au dernier cauchemar. Les investigateurs transformés disparaissent du monde éveillé, meurent dans leur sommeil ou perdent 1D10 points de Santé mentale. Déterminez cette issue aléatoirement.

Les investigateurs inquiets qui contemplent leur compagnon en train de dormir dans la pièce se réveillent dans cette même pièce, découvrant que le matin s'est levé et que leur ami est déjà réveillé. Se sont-ils simplement assoupis pendant leur tour de garde ? Ou l'expérience entière n'était-elle qu'un rêve ? Dans ce cas, comment sont-ils arrivés dans la chambre de leur compagnon ?

Folies possibles : Bien que devenir fou suite à cette expérience soit peu probable, les possibilités comprennent l'acrophobie, la barophobie et l'hypnophobie (peur du sommeil).



Hypnos,
Dieu du Sommeil

FOR	100
CON	1000
TAI	60
DEX	150
INT	80
POU	425
APP	150

Points de vie : 106
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de magie : 85
Mouvement : 8

Armes : Transformation 100%
dégâts : la transformation.

Autres caractéristiques : si un rêveur devait aller trop loin ou attirer l'attention d'Hypnos, le dieu pourrait transformer celui-ci en une forme qui lui conviendrait plus. Un dormeur transformé prend la forme qu'Hypnos désire, mais aucune caractéristique ne peut franchir la barre des 250. Les compétences de la victime ne changent pas, sauf que sa nouvelle forme peut l'empêcher de les utiliser ou, au contraire, en faciliter l'usage.
De nouvelles habiletés pourraient être accordées et des anciennes enlevées. Généralement, les victimes sont condamnées à vivre pour l'éternité avec Hypnos et ne retournent plus jamais sur Terre.
Si la Capacité de transformation d'Hypnos est capable de bien des choses, dont certaines sont bénéfiques, dans ce cas il se contentera de transformer les investigateurs hostiles en éclats de lumière rouge et or, des rayons qui partiront en direction de Corona Borealis. Condamnés à rester là-bas pour toujours, ces malheureux deviendront les nouveaux jouets d'Hypnos et d'autres dieux.

Protection : Hypnos est immunisé contre tout ce qui n'existe pas simultanément dans les Terres oniriques et dans le monde éveillé, ainsi il ne risque d'être blessé que par les dormeurs durant leurs rêves et par les déités.

Sorts : Capacité de transformation.

Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu Hypnos sous sa vraie forme.

Effets d'ambiance

Les deux poèmes suivants ne provoquent pas de rêves, mais contribuent de manière mineure à l'ambiance onirique du scénario. Le Gardien trouvera dans ce chapitre des explications pour utiliser ces effets, mais nous vous conseillons de faire vos propres essais.

« Reliques d'un âge disparu »

Ce poème colore discrètement et insidieusement les autres rêves d'un investigateur, voire ses perceptions du monde éveillé. Des bribes et des éléments de ces brefs sonnets peuvent être utilisés de nombreuses manières.

Tout d'abord, les artefacts décrits dans les poèmes peuvent refaire surface sous la forme d'accessoires au sein d'autres songes. Vous pouvez envisager de placer de manière des plus incongrues le vase canope au beau milieu du cimetière pendant « Là où repose mon frère ». La statue du dieu grec est idéale pour « Au beau milieu des ruines » ou « Les bois obscurs ». Les armes gréco-romaines peuvent se retrouver dans « Au beau milieu des ruines », tandis que la statuette de fertilité de l'Âge de Pierre peut émerger du sol couvert de lichen dans « Les bois obscurs ». Les masques de théâtre grec peuvent être portés par des internés fous de « Démence, ou la muse du chaos ». D'autres occasions peuvent également se présenter.

En outre, les investigateurs peuvent vivre des rêves persistants au cours desquels ils voient ces objets dans Kingsport : les plus petits dans les vitrines des boutiques ou des collections privées, la statue peut se trouver dans l'arrière-cour d'un artiste ou dans le cimetière et ainsi de suite. Ces événements ne coûtent pas de points de Santé mentale, mais si l'investigateur pense à vérifier la véracité de son rêve, il ou elle se rendra compte qu'il est inexact : il ou elle pourra trouver un objet similaire à cet endroit, mais elle ne sera pas exactement identique à celui des poèmes d'Ainsley.

Une dernière utilisation peut perturber les investigateurs : pour cette utilisation, l'un d'eux peut entr'apercevoir brièvement l'un de ces objets dans Kingsport pendant qu'il est réveillé. L'emplacement de l'objet peut correspondre à ce qui a été proposé dans le paragraphe précédent. Demandez un test d'Idée. Si l'investigateur échoue, il ne se rend pas compte de ce qu'il pense avoir vu avant plusieurs minutes, voire heures. Dans tous les cas, lorsque l'investigateur pense à chercher l'objet, il trouve quelque chose de similaire… ou rien du tout.

« Les cycles de la décomposition »

Ce poème provoque une série de fragments de rêves qui copient exactement le cycle des saisons décrit dans le poème. S'il le souhaite, le Gardien peut diviser les songes de ce poème en cinq rêves différents (pour le même personnage), un pour chacune des cinq saisons/scènes décrites. Ce sont des épisodes très courts qui peuvent être utilisés comme précurseurs de rêves plus longs et servir ainsi de reflets fuyants de ce qui est sur le point de se produire. La perte de points de Santé mentale pour le printemps est de 0/1, pour l'été de 0/1, pour l'automne de 0/1, pour l'hiver de 0/1 et le second printemps de 1/1D4. Les raisons de ces pertes doivent rappeler clairement les descriptions dans le poème.

Ces séries de rêves doivent avoir lieu à Kingsport. La pelouse, le décor et la véranda doivent paraître être le foyer de l'investigateur qui est en train de rêver, voire là où il réside à Kingsport ou (si nécessaire) un cadre non kingsportais familier au rêveur et transféré en ville.

Rêve ou réalité ?

Si les rêves sont introduits avec subtilité, les investigateurs devraient commencer à se méfier de la réalité. Le Gardien peut tirer profit de leur insécurité en mettant en scène plusieurs événements du Monde de l'Éveil qui peuvent sembler appartenir aux rêves :

- Un investigateur est réveillé au beau milieu de la nuit par quelqu'un qui se déplace dans sa maison ou sa chambre. Il peut penser que c'est un cauchemar et agir en fonction de cette situation, par exemple en tirant sur la silhouette. L'ombre se révèle alors être Jim Redmond, qui, dans un accès de paranoïa, est venu abattre ou voler l'investigateur. Le tuer peut éventuellement être considéré comme de l'autodéfense.
- Dans une situation assez similaire, le personnage qui s'introduit chez l'investigateur peut être un Ted Kovey en état d'ébriété avancée. Il s'est soudain souvenu d'un élément très important concernant Charles Baxter et a voulu en faire part au personnage. Abattre accidentellement Kovey peut aboutir à des remords et des problèmes juridiques, tout en provoquant une perte de 1/1D4 points de Santé mentale.
- Un appel téléphonique passé par une Corla Fistienne en pleine hystérie précède son suicide de quelques heures. Elle avoue se sentir responsable du suicide de Baxter avant de raccrocher. Ses intentions suicidaires ne sont pas dévoilées, à moins que l'investigateur qui décroche le téléphone ne réussisse un test de Psychologie. Ne rien faire pour empêcher le suicide de la jeune femme aboutit à son décès, ce qui provoque une perte de 1/1D3 points de Santé mentale pour l'investigateur. Si la jeune femme meurt, le Gardien peut faire vivre au personnage envahi de remords un rêve mettant en scène un appel téléphonique de Corla Fistienne. Cela est évidemment un rêve.

Les derniers cauchemars

Les deux derniers cauchemars décrits doivent être mis en place à la conclusion du scénario. Chaque rêveur doit vivre l'un des deux pour finaliser cette aventure.

Si le groupe ne comprend que deux investigateurs, chacun peut vivre l'un des deux rêves. Sinon, le Gardien peut inventer des rêves similaires à ceux décrits dans ce chapitre pour les autres personnages ou simplement faire partager l'un des songes à plusieurs investigateurs. Dans ce cas, il est conseillé au Gardien de les faire vivre simultanément plutôt que consécutivement. Deux personnages ou plus peuvent vivre le même cauchemar en rêvant indépendamment l'un de l'autre. Le Gardien peut raconter le rêve à deux rêveurs séparés en même temps, permettant ainsi à chaque investigateur de vivre son propre rêve et d'y faire ses propres choix en son sein. Au fur et à mesure du déroulement des événements, demandez aux protagonistes de décider de leur réponse. Ce n'est que lorsque chacun aura expliqué en détail ce que fait son personnage que vous présenterez les conséquences de leurs actions. Cette méthode permet d'éviter que l'un des personnages voie les résultats d'une action et décide de ne pas faire (ou de faire) le même choix.

« La Tour »

Cet épisode constitue l'un des deux rêves « finaux ». Il démarre alors que l'investigateur est en train de marcher seul dans une plaine sous la lueur de la lune, en pleine nuit. Partout où il porte le regard, une foule portant des torches est en train de fondre sur le rêveur. Ils avancent en

chantant une litanie sans paroles. Si l'investigateur permet à la foule en colère de s'approcher de lui suffisamment près, il se rend compte qu'ils sont habillés comme des paysans de l'époque médiévale et armés d'outils agricoles, voire en de rares cas d'épées et de lances. L'investigateur devrait comprendre ce qui l'attend et fuir.

Le seul refuge qui semble accessible est une tour solitaire perchée non loin. L'investigateur atteint l'unique porte menant à la petite tour juste avant que la foule n'ait fondu sur lui. L'entrée peut être barricadée de l'intérieur. À la lueur de la lune qui filtre du ciel, un escalier mène dans les hauteurs inconnues du toit. La foule continue de chanter et tente d'enfoncer la porte. Alors que cette dernière commence à être forcée, le rêveur devrait se rendre sur le toit, où réside sa seule chance de s'échapper. Une fois arrivé au sommet de la tour, l'investigateur retrouve la foule en train de chanter tout autour de la tour aussi loin que porte son regard. Les ombres dansent et scintillent dans la lumière changeante des torches.

La pleine lune lorgne sur la scène. Dans un choc, le rêveur voit soudain que le globe d'argent dans le ciel est un visage maléfique (perte de 0/1D4 points de Santé mentale). Un test réussi de Savoir ès Rêves, d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître Hypnos, le dieu grec du sommeil.

Dans un nouveau choc, l'investigateur se rend compte qu'il n'est pas seul sur le toit de la tour. Un vieil homme barbu portant une bure blanche se tient là, épée en main pointée vers le sol. Si l'investigateur choisit de l'attaquer, le rêve tourne mal (voir plus loin). S'il reste calme et n'attaque pas l'inconnu, le vieil homme sourit et lui dit « Tu as triomphé, mon enfant. Vois ! Ton côté malveillant s'est enfui ». L'ancien montre du bout de l'épée l'endroit où devraient se trouver leurs ombres, mais seule celle du vieil homme est visible. Une joyeuse clameur s'élève de la foule en contrebas et l'homme sourit chaleureusement. L'investigateur se réveille.

Si le personnage opte pour l'agression, le vieillard disparaît rapidement et réapparaît derrière lui. Il déclare : « Les aspects les plus sombres de ton âme te dominent. Voici venue ta dernière chance de les vaincre et d'y échapper. » Le visage sur la pleine lune affiche maintenant un horrible sourire narquois. Le rêveur perd 1/1D3 points de Santé mentale alors qu'il reconnaît le visage du dément Roger Ainsley.



La Tour

D'un seul coup, le vieil homme coupe l'ombre du personnage. Devant les yeux effarés du rêveur, l'ombre se redresse pour se révéler être une copie parfaite, mais d'un noir d'encre, de l'investigateur (perte de de 1/1D6 points de Santé mentale) ! Cet être dispose des mêmes caractéristiques et compétences que le personnage. Sans un mot d'avertissement, il donne un coup de poing à l'investigateur (un dé bonus à sa compétence grâce à l'effet de surprise). L'ombre se bat comme un démon jusqu'à ce que le rêveur ou son double soit assommé ou tué. Le rêve s'achève immédiatement si l'investigateur perd le combat. S'il gagne, le songe s'interrompt de la manière décrite précédemment : le vieil homme félicite le vainqueur sous les hourras de la foule.

Folies possibles : Si l'investigateur perd la bataille contre son côté malveillant, il est automatiquement pris d'une dépression suicidaire. Il considère que son double maléfique le domine et qu'il faut le détruire pour l'empêcher de nuire aux autres. D'autres phobies peuvent comprendre l'acrophobie, l'agoraphobie, la démophobie et la scotophobie.

« À propos de mon décès »

Ce rêve est plus réaliste. Il commence alors que l'investigateur est « réveillé » au beau milieu de la nuit par un étrange son : un fredonnement, qui semble croître et décroître régulièrement. S'asseyant sur son lit, le personnage est frappé par un faisceau lumineux qui perce soudain par la fenêtre, accompagné du fredonnement. Alors que



« Allez, mon vieux. Nous avons du pain sur la planche, ce soir. »

ses yeux s'habituent à la lumière, l'investigateur voit le faisceau balayer Kingsport depuis le sommet de Central Hill, maintenant clairement visible de sa fenêtre (sans qu'il puisse l'expliquer). Encore plus étrange, le personnage remarque que l'hôpital a disparu, remplacé par une vieille église congrégationiste en ruines. Le rayon lumineux semble continuer ses recherches en se balançant autour de la fenêtre de l'investigateur, lui faisant signe de le suivre. Voir ces événements étranges coûte 0/1D2 points de Santé mentale.

Sortant dans la rue, le rêveur trouve la ville entièrement vide et silencieuse, hormis le balancement du rayon lumineux partant de la colline. Le son grinçant de métal que l'on frotterait contre quelque chose attire alors l'attention du personnage. En levant les yeux, il remarque que toutes les girouettes de Kingsport tournent pour pointer vers Central Hill. Voir ce phénomène coûte 0/1 point de Santé mentale.

Alors qu'il atteint le sommet de Central Hill, l'investigateur tombe sur un homme se tenant dissimulé dans les ombres du cimetière. Le visage de l'homme est caché par l'obscurité. Une lanterne archaïque est posée à ses pieds, source de la lumière mystérieuse.

L'homme se met alors à parler : « *Allez, mon vieux. Nous avons du pain sur la planche, ce soir.* » À ces mots, il saisit une pelle et la pose sur son épaule, ramasse la lanterne et traverse le cimetière de Central Hill sous le balancement des saules bercés par le vent glacial. L'investigateur peut essayer de voir son visage, mais il semble perpétuellement caché par les ombres. Le guide ne répond à aucune question, mais ricane de temps en temps. Si le personnage tente d'en découdre, rappelez-lui que le guide tient une pelle affûtée. Ce dernier conduit le rêveur à côté d'une tombe en partie ouverte, que l'investigateur peut reconnaître comme étant celle de « Là où repose mon frère ». À côté de la tombe se tient un autre homme dont les vêtements démodés sont fouettés par le vent. L'homme n'est autre que Roger Ainsley, à l'époque de sa jeunesse, et son regard est triste et désespéré. Alors qu'il se tourne vers son guide, le personnage se rend compte qu'il est en fait sa copie conforme composée uniquement d'ombres (perte de 1/1D6 points de Santé mentale au vu de ces révélations).

Sans dire un mot, le guide commence à creuser la tombe avec sa pelle. Ainsley regarde l'investigateur et lui dit : « L'un de vous deux va devoir y descendre. Les poèmes n'étaient destinés qu'à moi. Ils n'étaient pas censés vous causer d'ennuis, mais vous avez fait le choix de vous occuper de tout cela. Et maintenant, le Seigneur du Sommeil vous a monté contre vous-même. » Ainsley peut discuter avec l'investigateur pendant un moment et expliquera des points de détail de l'histoire pendant que le double ténébreux continue de creuser.

Finalement, il sortira de la tombe et tendra sa pelle à l'investigateur. « À ton tour, dit-il, et ensuite, nous réglerons cela une fois pour toutes. » Le double observe alors le personnage creuser. Une fois que la tombe est assez profonde, il demande la pelle et propose d'aider l'investigateur à sortir. Si ce dernier lui donne l'outil, son double l'attaque par

surprise (ce qui lui offre un dé bonus) avant qu'il puisse sortir de la tombe. La bataille finale commence.

Comme déjà expliqué, l'ombre possède exactement les mêmes caractéristiques et compétences que l'investigateur. La chance d'attaque de base de la pelle est de 20 %, et elle provoque 1D6+2 points de dégâts. Le combat se poursuit jusqu'à ce que le rêveur ou l'ombre soit tué. Ainsley, pendant ce temps, reste assis sur une pierre tombale et regarde la lutte d'un air désintéressé.

Si l'investigateur refuse de donner la pelle et préfère attaquer immédiatement, son double se défend avec les poings ou avec la lanterne. Comme expliqué précédemment, la lutte se poursuit jusqu'à ce que l'un des deux personnages soit tué. Si le rêveur perd la bataille, il n'est pas tué, mais ne peut pas bouger. Ainsley aide le vainqueur à tirer le vaincu dans un cercueil posé non loin. La victime y est couchée, la bière est scellée avec un couvercle entièrement en verre, puis est descendue dans la tombe. Si c'est l'investigateur qui est enterré, il voit, impuissant, son double envoyer gaiement pelletée sur pelletée sur le cercueil pour l'enterrer. De son côté, Ainsley ne cesse de répéter : « Ils n'étaient pas censés vous causer d'ennuis, mais vous avez fait le choix de vous occuper de tout cela. » Enfin, ne subsistent que les ténèbres, que le rêveur endure pendant ce qu'il semble être une éternité avant de finalement se réveiller. La perte de Santé mentale suite à cette scène est de 1/1D8 points.

Si c'est l'investigateur qui a vaincu, Ainsley propose d'enterrer le double immobilisé « pour qu'il ne soit pas tenté de causer d'autres problèmes avant longtemps ». Tandis que le personnage comble la tombe, le fantôme d'Ainsley disparaît dans le cimetière. Épuisé, esseulé, l'investigateur a besoin de se reposer. Le songe prend fin.

Folies possibles : Les investigateurs qui perdent la lutte croient qu'ils sont morts et entrent en catatonie. Les autres phobies possibles incluent la nécrophobie et la scotophobie.

Conclusion : là où s'achèvent les songes

Si ce scénario offre peu de défis physiques (du moins dans le Monde de l'Éveil), un ou plusieurs investigateurs peuvent être devenus indéfiniment ou définitivement fous. Ceux devenus irrémédiablement déments en raison de pertes de Santé mentale en début de scénario peuvent souffrir de phobies ou d'autres névroses.

Quel que soit le nombre de points de Santé mentale que les personnages ont perdus au cours des songes finaux, ceux qui n'ont pas réussi à vaincre leur double psychique pâtiront d'effets psychologiques bien plus dévastateurs, comme une catatonie ou une dépression suicidaire sévère. La psychanalyse ou l'internement en maison de repos peuvent aider, mais uniquement si leurs tendances autodestructrices peuvent

« L'un de vous deux va devoir y descendre. »



être retenues pendant suffisamment longtemps pour permettre le traitement.

Si c'est la lecture des poèmes par Derek Minot qui a lancé les investigateurs dans l'aventure, l'ancien colocataire de Baxter souffrira des mêmes conséquences des cauchemars finaux. Au Gardien de décider de son destin : réussira-t-il à dépasser ses échecs ou finira-t-il par devenir fou ? Deviendra-t-il suicidaire ou catatonique ? S'il devient fou, mais survit au scénario, les investigateurs peuvent perdre 0/1D3 points de Santé mentale. S'il se suicide, la perte est automatiquement de 1D3 points.

VICTOIRE

Les investigateurs qui parviennent à triompher de leurs sombres rêves et de leur nature maléfique se voient récompenser de 2D10 points de Santé mentale à la fin du scénario. Après avoir vu et survécu à l'épreuve provoquée par la poésie d'Ainsley, les investigateurs devraient se rendre compte du danger que représente le livre. Tout personnage qui réussit un test d'Idée remarque l'intrusion de Kingsport dans de nombreux rêves. Si l'investigateur a également joué « La demeure au bord de l'abîme », il se rend compte que la puissance de l'atmosphère onirique de la ville a sûrement eu une influence sur les derniers cauchemars. Une fois ce raisonnement conclu, chaque exemplaire de *Rêves et Songeries* retiré des étagères de la ville rapporte aux investigateurs 1D3 points de Santé mentale.

Enfin, les personnages qui ont vaincu leur double ténébreux au cours des séquences finales ont également la possibilité d'améliorer leur POU. Soustrayez le POU de chaque vainqueur à 100 pour déterminer le pourcentage de chance d'augmenter son POU de 1D20 points.



Les eaux de la perdition



Où les investigateurs se découvrent le pied marin et que les rêves ne sont pas les seules choses qui rôdent dans le brouillard de Kingsport.





En quelques mots…

Une rumeur circule à Kingsport. Un pêcheur hollandais ainsi que d'autres marins auraient disparu le même jour. Aucune tempête n'était pourtant à signaler ce jour-là, mais soit les navires ont été retrouvés vides, soit ce sont les embarcations qui sont introuvables. Les investigateurs ont eu vent de ces étranges événements et décident de se rendre sur place.

Implication des investigateurs

Découvrir ce qui provoque ces étranges disparitions.

Enjeux et récompenses

• **Sauvez** la ville de Kingsport de sa malédiction.

• **Evitez** que l'entitée maléfique présente en ces lieux propage sa malédiction sur toute la côte.

Ambiance

Dans l'étrange Kingsport, la brume inquiétante cache des horreurs sans nom. La petite ville plaisancière, se retrouve figée d'effroi, entre disparitions inquiétantes et apparitions terrifiantes.



Introduction

Cette aventure est conçue pour un groupe de trois investigateurs ou plus ayant peu d'expérience. Les aventuriers les moins chevronnés seront durement éprouvés par l'adversité. « Les eaux de la perdition » nécessitera vraisemblablement deux sessions pour être joué entièrement. Ce scénario ne nécessite pas que les investigateurs vivent ou visitent Kingsport, mais il faut qu'ils se trouvent à proximité de la ville pour entendre parler des disparitions qui frappent la cité et ses résidents.

Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	1/5

Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	10 heures
Nombre de joueurs	3 à 6
Type de personnages	Investigateur
Époque	Années 1920

À l'affiche

Les habitants de Kingsport

Tout au long de ce scénario, les investigateurs rencontreront divers habitants de la ville touchés de près ou de loin par ces disparitions comme Bobby Sills, Eddie Leery ou Absalom Vallent ainsi que toute l'équipe de pêcheurs encore présent au port.

Les gardes côtes

Précieux alliés des investigateurs durant leur enquêtes, les gardes côtes se composent du Capitaine de corvette Maddern, du Lieutenant Barkley ainsi que le Premier maître Hayes et le matelot Koch.

Les disparus

Durant une quinzaine de jours, l'entité démoniaque engendrera un nombre impressionnants de naufrage.

Mère Étoile

Cette entité, revenue du fond des eaux, dérive aux abbords de Kingsport, semant terreur et mort dans son sillage.

Informations réservées au gardien

Le début de l'été à Kingsport correspond généralement au plus fort de la saison de la pêche, mais depuis quelques jours, même les hommes les plus endurants de la flotte partent en mer dans l'hésitation. Trois de leurs collègues ont récemment disparu. Leurs bateaux ont été retrouvés vides, sans aucune trace de l'équipage. Dans la crainte de ce qui rôde peut-être dans le brouillard, les pêcheurs ramènent des prises de plus en plus petites, ce qui a des conséquences négatives sur leurs finances et l'activité des conserveries qui en dépend.

La cause des disparitions réside dans le sombre passé de Kingsport. En 1731, neuf ans après l'opération menée contre l'Église congrégationiste, un navire appartenant au capitaine Douglas Corben revint au port de la ville, avec à son bord un étrange objet volé à une tribu primitive d'Indiens caraïbes. Corben était un membre du culte de Kingsport et l'un des rares à avoir échappé aux accusations et poursuites judiciaires. Lorsqu'Eben Hall, alors officier des douanes, voulut inspecter le navire, Corben refusa de le laisser aborder. S'ensuivit une bataille rangée au cours de laquelle de nombreux marins furent tués et l'Hellene envoyé par le fond. Sabordé par son propre équipage, le bateau coula avec tous les marins à son bord. Pendant près de deux siècles, l'épave dormit dans son lit marin à la pointe nord du récif Jersey. À présent, elle est de retour.

Le capitaine Corben était au courant depuis longtemps de l'existence d'une tribu isolée dissimulée sur une minuscule île des Caraïbes. Il commerçait fréquemment avec eux, mais ne put jamais obtenir leur trésor le plus cher : une pierre de couleur jaune tirant sur le vert de la taille d'un nourisson, une météorite tombée sur Terre il y a bien longtemps. Sa forme ressemble vaguement à une déesse de la fertilité datant du néolithique : une représentation potelée et trapue de la Terre-Mère. La pierre était vénérée par la tribu comme une déesse qu'ils nommaient « Mère Étoile ». Reconnaissant le pouvoir de l'étrange pierre luisante et notant la ressemblance entre sa couleur et la divinité que lui-même vénérait, Corben essaya plusieurs fois sans succès de négocier l'acquisition de la déesse. Cédant à l'impatience, il finit par attaquer la tribu avec son équipage pour les massacrer et s'emparer de leur déesse dans le crime et le sang.

Au cours du voyage du retour vers Kingsport, la déesse fut réveillée par le sang et la fureur déclenchés en son honneur, et elle déchaîna folie et mort. Lorsque l'Hellene finit par arriver à Kingsport, les derniers survivants avaient perdu la raison. Plutôt que de livrer l'objet qui leur avait tant coûté aux autorités portuaires, Corben préféra mettre le feu aux poudres, faisant exploser tout un pan du navire, l'envoyant par le fond avec son capitaine et son équipage déments.

Mère Étoile fut plongée à nouveau dans le sommeil, mais conserva quelques bribes de pouvoir qui lui permirent de préserver son environnement. À présent, elle s'est réveillée sous l'influence d'une conjonction cosmique et elle commence à imposer sa volonté. Comme une plante grimpante maléfique, elle se déploie dans l'épave du bateau, construisant un système nerveux étendu par le biais de tentacules de corde. Des membranes permettant d'aspirer ou de rejeter de l'eau ont scellé la coque. Elle a déployé des terminaisons nerveuses tentaculaires ressemblant à des racines à travers tout le navire, renforçant les planches de bois avec sa propre substance. Des membranes verdâtres ont remplacé les voiles pourries depuis longtemps. Mère Étoile a créé des serviteurs ambulants pour elle-même en injectant sa propre intelligence et volonté aux cadavres de l'équipage de Corben morts depuis longtemps. Corben et ses hommes, largement dévorés par les poissons, ne sont à présent rien de plus que des réceptacles pour la volonté de Mère Étoile.

Et sa volonté est de consommer toute force vitale humaine. Elle utilise son navire pour parcourir la surface ou rôder dans les fonds marins afin d'attaquer les marins de la zone de Kingsport. Les trois pêcheurs disparus ne sont que le début ; bien d'autres vont suivre.

Informations aux investigateurs

Une fois encore, les rumeurs vont bon train à Kingsport. Il semblerait que tout le monde parle du pêcheur hollandais disparu, Hendrik Van Dreedt. Ce dernier, un irréductible solitaire, est parti en même temps que la flotte il y a trois jours, mais n'est jamais revenu. Aucune tempête n'était à signaler ce jour-là, mais aucune trace de sa chaloupe bleue n'a pourtant été retrouvée. Si les investigateurs ne se trouvent pas à Kingsport, un habitant de la cité en visite à Arkham (ou Boston, ou autre) mentionne cette tragédie aux investigateurs.

Le même soir, alors que la ville parle encore du Hollandais, il semblerait que d'autres disparitions soient à déplorer. Un bateau appartenant à deux marins, Gagni et Funaro, a été retrouvé abandonné, à la dérive et sans aucune trace des deux hommes.

Si la curiosité des investigateurs est stimulée par ces rumeurs, ils peuvent partir en quête d'information auprès des pêcheurs locaux, à même de les orienter vers d'autres sources.

S'ils ne font pas attention aux rumeurs (s'ils ne vivent pas à Kingsport, par exemple), deux pêcheurs de la cité des brumes approchent le personnage le plus connu du groupe. Ils lui offrent une modeste récompense s'il les aide à découvrir le destin des disparus. La récompense ne dépassera sûrement pas 200 $, mais c'est une somme considérable pour des pauvres pêcheurs.

Faire jouer l'aventure

Les principaux événements qui jalonnent cette aventure sont détaillés dans les pages qui suivent. En fonction des actions des joueurs ou des choix du Gardien, ils peuvent être modifiés pour maintenir le rythme du scénario ou répondre aux actions des investigateurs. Ces derniers prennent connaissance des disparitions auprès de leurs propres sources ou par le biais des pêcheurs de Kingsport. Le groupe devrait commencer par prendre le temps d'interroger les garde-côtes et les pêcheurs sur le front de mer, où ils récolteront des informations sans doute mêlées de nombreuses légendes et rumeurs. Sur la base de ce qu'ils apprennent, ils peuvent mener d'autres recherches dans Kingsport et ses environs. Certaines de ces informations peuvent conduire les investigateurs à se renseigner sur le destin du navire du capitaine Douglas Corben, l'Hellene.

Les disparitions continuent, ce qui pourra d'abord pousser les investigateurs à enquêter dans les villes aux alentours, mais ils finiront par être attirés en mer à la recherche d'indices, de naufragés ou de l'épave. Les dernières étapes de l'aventure verront le groupe passer la majeure partie de son temps seul sur une mer hantée. Ils auront au moins une occasion d'apercevoir le Navire Infernal (voir Jour 12) avant la confrontation finale. Il peut se passer quelques heures ou plusieurs jours après le premier repérage avant que les investigateurs finissent par



rattraper l'Hellene hanté, l'aborder et se battre avec le mal inhumain qui pilote le navire.

Chaque jour que les investigateurs passent à Kingsport leur rappelle la présence de la mer : les vagues s'échouant sur le rivage, le tintement des bouées et les nuées de mouettes voraces qui envahissent la rive. Le climat aussi, et plus particulièrement le brouillard, joue un rôle dans l'atmosphère du scénario (Voir « Effets d'ambiance » p. 109). Si la brume semblait jusqu'alors folklorique, elle devient à présent sinistre, comme si elle se liguait avec la chose qui rôde au large des côtes. Peut-être que le brouillard aussi est un ennemi.

La communauté de Kingsport est sous le choc de la fréquence des disparitions. La première fait l'objet de rumeurs dans la ville, mais, au fil des jours, on finit par en parler à demi-mot, avec crainte. Les commerçants alimentent d'abord les rumeurs, mais avant longtemps ils évitent carrément le sujet. Les conséquences sur la pêche ont le même impact sur les conserveries, ce qui est finalement mauvais pour toute l'économie de Kingsport. Les pêcheurs eux-mêmes semblent d'abord peu loquaces avant de devenir finalement ouvertement terrifiés et paranoïaques, voire méfiants envers les motivations des investigateurs.

Résumé des événements

Ce chapitre détaille les événements en lien avec les actions de Mère Étoile : le nom, les dates, le lieu et le modus operandi de l'attaque, les indices laissés derrière elle et ainsi de suite. Si le Gardien le souhaite, d'autres événements peuvent être créés ou l'ordre des occurrences peut être modifié pour correspondre à ses besoins.

JOUR 1 : Bien qu'il s'écoule trois jours avant que les investigateurs n'apprennent la disparition du Hollandais solitaire Hendrik Van Dreedt, le sujet est toujours d'actualité en ville. Le marin et son petit bateau ont disparu peu après avoir quitté le champ de vision du reste de la flotte il y a trois matins de cela. Van Dreedt n'est pas revenu au port cette nuit-là, et aucune trace de lui n'a été retrouvée.

Van Dreedt a été tiré de son navire pour être dévoré par Mère Étoile. Le bateau renversé est toujours à la dérive, perdu quelque part. Les investigateurs n'y dénicheront aucun indice.

JOUR 3 : La seconde série de disparitions se produit le même jour que celui au cours duquel les investigateurs entendent parler de Van Dreedt. Luigi Gagni et Giuseppe Funaro, deux pêcheurs italiens, ont disparu en mer tôt ce matin. Leur bateau sera découvert le lendemain. Gagni et Funaro étaient tous deux des hommes d'un âge mûr très attachés à leur famille.

Personne ne sait encore que Gagni et Funaro ont été attaqués par l'équipage de cadavres de l'Hellene qui les ont massacrés et livrés en pâture à Mère Étoile.

JOUR 4 (matin) : Vers 10 heures, les pêcheurs retrouvent le bateau de Gagni et Funaro, toujours disparus, flottant à la dérive au large du récif Jersey. Une fois ramené au port, le navire est saisi par le commandant Charles Maddern, des garde-côtes. C'est lui qui supervise l'enquête sur les disparitions de Van Dreedt, Gagni et Funaro. Le bateau récupéré est enfermé dans un hangar, et toute personne qui souhaite l'inspecter doit réussir un test de Persuasion ou de Crédit. Si le test est un échec, les investigateurs peuvent tenter de ramer (ou Nager) sur le quai des garde-côtes et s'infiltrer dans le hangar où se trouve le bateau qui est retenu. Au cours de la journée, cette entreprise nécessite un test de Se Cacher et de Discrétion pour éviter d'être repérés par les garde-côtes. Une fois la nuit tombée, un test de Se Cacher ou majeur de Chance (selon la valeur la plus élevée) est nécessaire.

Si les investigateurs sont incapables de crocheter la serrure qui verrouille la porte du hangar, ils peuvent simplement essayer de la forcer, mais un test de Chance est nécessaire pour éviter d'être repéré par les gardiens. Une fois à l'intérieur du bâtiment, les personnages trouveront l'une des vedettes des garde-côtes, une quantité impressionnante d'équipement de sauvetage, ainsi que le bateau appartenant à Gagni et Funaro.

L'embarcation ne semble pas avoir été endommagée et rien ne semble manquer à l'appel. Au fond du navire se trouvent quelques brins d'algue, de la boue et une sorte de vase alcaline de couleur jaunâtre tirant sur le vert. Un test de Trouver Objet Caché ou de Pister permet de repérer une empreinte boueuse et vaseuse marquée par le talon d'une botte de cuir, ce qui est inhabituel chez les marins, la plupart portant des bottes de caoutchouc.

D'ici la fin de la journée, les rumeurs vont bon train sur le front de mer. Les histoires de vaisseau fantôme et de monstres marins circulent parmi les habitants les plus superstitieux (ces rumeurs sont décrites en détail au chapitre « Rumeurs, légendes et histoires »).

JOUR 4 (fin d'après-midi et début de soirée) : Que les investigateurs aient ou non pris part au scénario, deux pêcheurs de Kingsport, Armand Medeiros et Alfredo Paiva, les approchent. Medeiros et son partenaire silencieux demandent l'aide des investigateurs et offrent en échange une modeste récompense et le peu d'informations dont ils disposent sur les marins disparus. Medeiros mentionne le fait que le bateau des Italiens est détenu par les garde-côtes.

JOUR 4 (nuit) : Cette nuit-là, un autre navire disparaît. Contrairement aux premières disparitions, cependant, celle-ci n'est pas signalée aux autorités. En effet, les personnages auront vent de l'événement soit à la taverne Rope & Anchor, lorsqu'un groupe de gangsters furieux fera irruption (Jour 5), soit plus tard, auprès d'une source extérieure qui a été témoin de l'arrivée des gangsters.

Comme indiqué au chapitre « Guide de Kingsport », l'alcool de la ville est acheminé par le biais d'un accord avec la Lucky Clover Cartage Company d'Arkham, une société-écran légitime possédée par le baron du crime organisé d'Arkham, Danny O'Bannion. L'une des cargaisons de la semaine n'est pas arrivée comme prévu.

Plus tard dans la nuit, deux barques à moteur étaient chargées d'alcool depuis un cargo resté au-delà de la limite territoriale avant de revenir vers la terre. Elles furent surprises par un épais brouillard dissimulant l'Hellene. L'équipage de trafiquants, lourdement armé, se battit vaillamment contre la horde de morts-vivants du navire-fantôme, mais les hommes finirent par être massacrés. Les hommes tués, Thorn O'Brien, Mike Walden, Will Flaherty, Everett Bacon, Doyle Donnelly et Jack Cochran n'étaient que des hommes de main du gang d'O'Bannion. L'équipage à bord du cargo indiqua avoir entendu des coups de feu au loin avant de découvrir les canots à la dérive, mais sans aucune trace des gangsters qui étaient à son bord. Évidemment, l'incident ne fut pas signalé aux autorités.

Toute personne en mer à ce moment a une chance de croiser l'équipage de trafiquants à la recherche de leurs compagnons disparus, ce qui causera vraisemblablement quelques ennuis. Si les investigateurs tombent les premiers sur les canots à moteur à la dérive, ils pourront découvrir de nombreuses douilles, du sang, des algues, de la boue, la vase alcaline déjà mentionnée et des signes évidents d'une lutte acharnée. La cargaison d'alcool est intacte et finira par être récupérée par l'équipage de truands lorsqu'ils retrouveront les embarcations.

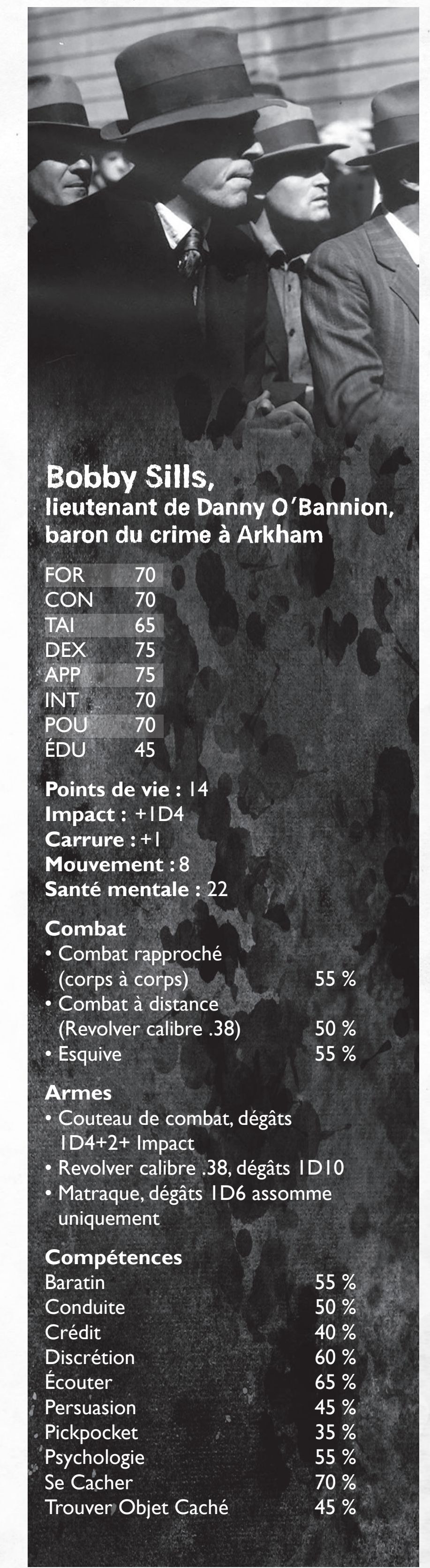
JOUR 5 : Suite à la disparition de l'équipage de trafiquants, des membres du gang d'O'Bannion décident de rendre une petite visite à Kingsport. Ils arrivent dans deux grosses berlines noires en fin de matinée, se rendent immédiatement à Harborside et se garent à la taverne Rope & Anchor (113). Une demi-douzaine de gangsters est menée par Bobby Sills, lieutenant d'O'Bannion et Eddie Leery, qui sert de gros bras.

Le Gardien peut faire en sorte que les investigateurs se trouvent à la Rope & Anchor lorsque les gangsters arrivent. Le plus simple est de faire en sorte qu'Armand Medeiros ait convié les personnages à la taverne. Il souhaite discuter de détails concernant les disparitions, demander aux investigateurs où ils en sont ou parler de rumeurs concernant d'autres disparitions en mer qui se seraient produites la nuit précédente. Sinon, les personnages pourront être informés de la scène qui va suivre par Medeiros ou Paiva, voire quelqu'un qui se trouverait à la taverne à ce moment.

Deux gangsters patibulaires restent à l'extérieur de la taverne et empêchent qui que ce soit d'entrer pendant la « réunion » (« On est fermé, mec »). Un bel homme bien habillé (Sills), suivi de quatre autres clients peu avenants (ses gangsters) et un géant (Leery), pénètrent dans le bar en bousculant les employés et entrent directement dans le bureau de Jonas Rigg. Les gangsters avertissent tout fauteur de trouble potentiel de se mêler de ses affaires sous peine de passer un mauvais quart d'heure (s'ils ont recours à la violence, les truands préfèrent poings américains et matraques aux couteaux et armes à feu).

Toute personne qui souhaite écouter la conversation entre les gangsters et Rigg doit s'arranger avec les trois gorilles restés dans le couloir pour garder la porte du bureau. Il est possible de se dissimuler dans les infâmes toilettes de la taverne pour écouter à travers le mur peu épais grâce à un test d'Écouter. Un test de Chance peut être imposé, au cas où l'un des trois sbires aurait envie d'aller se soulager. Autrement, un personnage assis au bar peut faire un test majeur d'Écouter pour saisir les bribes de conversation les plus importantes, notamment lorsque le ton monte dans le bureau.

Sills veut savoir ce qu'il est arrivé au chargement de la veille en faisant clairement comprendre à Rigg que s'il a trempé dans l'affaire, c'est un homme mort. Ce dernier plaide l'innocence et grommelle en précisant qu'il n'a pas reçu la cargaison, avant d'être à nouveau menacé, par Leery cette fois. Au cours de cette conversation houleuse, les indiscrets peuvent comprendre que six hommes lourdement armés ont disparu en mer la nuit dernière, mais que la cargaison d'alcool n'a pas été touchée. Ils pourront saisir le nom de gangs rivaux d'Arkham (les Potrello, des Italiens) ou de Boston. La discussion se prolonge pendant près d'une demi-heure, suite à quoi les gangsters reprennent leurs voitures et partent. Pendant quelques jours, Kingsport sera « à sec »… et Jonas Rigg d'encore plus mauvais poil que d'habitude.



Bobby Sills, lieutenant de Danny O'Bannion, baron du crime à Arkham

FOR	70
CON	70
TAI	65
DEX	75
APP	75
INT	70
POU	70
ÉDU	45

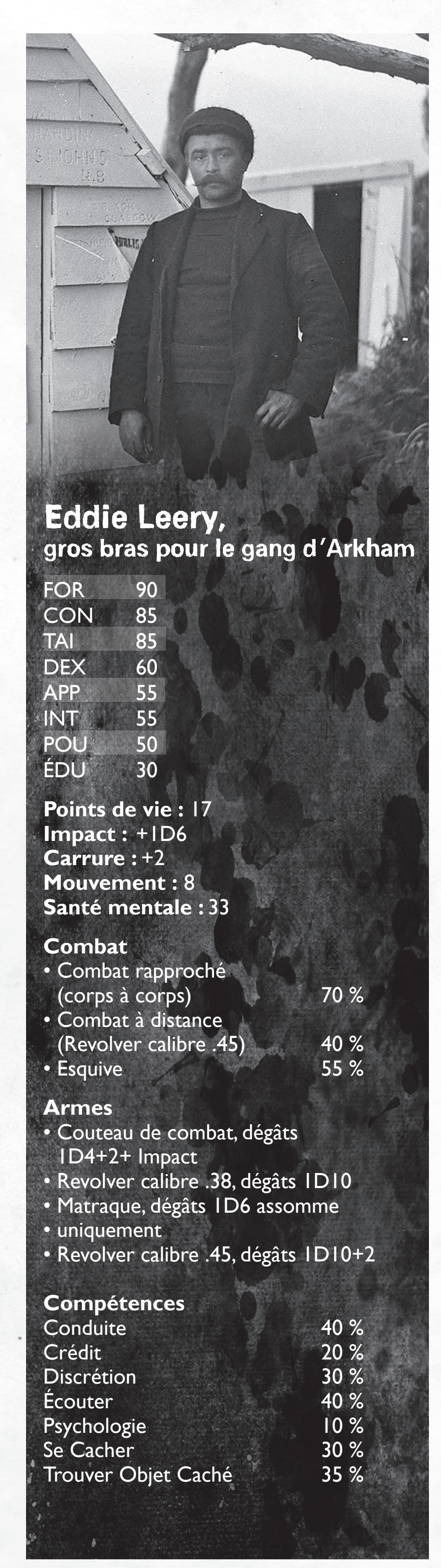
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 22

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 55 %
- Combat à distance (Revolver calibre .38) 50 %
- Esquive 55 %

Armes
- Couteau de combat, dégâts 1D4+2+ Impact
- Revolver calibre .38, dégâts 1D10
- Matraque, dégâts 1D6 assomme uniquement

Compétences

Baratin	55 %
Conduite	50 %
Crédit	40 %
Discrétion	60 %
Écouter	65 %
Persuasion	45 %
Pickpocket	35 %
Psychologie	55 %
Se Cacher	70 %
Trouver Objet Caché	45 %



Eddie Leery, gros bras pour le gang d'Arkham

FOR	90
CON	85
TAI	85
DEX	60
APP	55
INT	55
POU	50
ÉDU	30

Points de vie : 17
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8
Santé mentale : 33

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 70 %
- Combat à distance (Revolver calibre .45) 40 %
- Esquive 55 %

Armes
- Couteau de combat, dégâts 1D4+2+ Impact
- Revolver calibre .38, dégâts 1D10
- Matraque, dégâts 1D6 assomme
- uniquement
- Revolver calibre .45, dégâts 1D10+2

Compétences

Conduite	40 %
Crédit	20 %
Discrétion	30 %
Écouter	40 %
Psychologie	10 %
Se Cacher	30 %
Trouver Objet Caché	35 %

Plus tard dans le scénario, le Gardien peut faire en sorte que les investigateurs tombent sur un autre chargement d'alcool. Chacun des deux bateaux comportera au moins six hommes armés de pistolets, et d'une ou deux mitrailleuses. Vu ce qui est arrivé à leurs compagnons, ils se méfieront évidemment de tous ceux qu'ils trouvent en mer. La rencontre peut dégénérer en fusillade entre les investigateurs et les trafiquants. Les garde-côtes peuvent intervenir au dernier moment, faisant fuir les truands sans pour autant réussir à les rattraper.

JOUR 7 : Une fois la nuit tombée, une rumeur arrive de Martin's Beach (811), où deux des pêcheurs les plus expérimentés du village, Big Bill Humbert et Gabe Allen, ne sont pas rentrés au port. Aucune trace de deux hommes n'est retrouvée dans leur solide barque, et les recherches entreprises par les garde-côtes de Kingsport restent vaines. À Martin's Beach, il est possible d'apprendre que les deux hommes étaient des alcooliques notoires et certains habitants pensent que Big Bill, saoul, a fait échouer leur chaloupe quelque part sur la côte en plein brouillard.

En réalité, Humbert et Allen, perdus dans la brume, sont tombés sur l'Hellene au large de Martin's Beach. Après avoir embarqué sur le Navire Infernal, ils ont été dévorés par Mère Étoile.

JOUR 9 : Par cette fin d'après-midi ensoleillé et venteux, l'horreur maritime revient à Kingsport pour exercer sa vengeance. Thomas Frees, sa femme June et leurs filles Debbie et Laura, des résidents de Brooklyn, à New York, disparaissent pendant qu'ils naviguaient sur un voilier de location derrière le récif Jersey. M. Frees, un architecte également marin accompli, était en vacances avec sa famille à Kingsport depuis deux semaines.

En début de soirée, les pêcheurs de retour à la ville trouvent leur embarcation sans une âme à bord. Entre chaises renversées, meubles fracturés, pièces de bois arrachées et taches de sang (humain), il est évident qu'une lutte s'est produite. On retrouve les mêmes traces de boue, algues et vase alcaline jaune tirant sur le vert que dans l'embarcation de Gagni et Funaro. Des tests de Trouver Objet Caché permettent de découvrir des empreintes de botte et de pieds nus humains. Des tests supplémentaires de Trouver Objet Caché permettent de trouver des encoches dans le bastingage, ce qui semble indiquer grâce à un test d'Idée réussi que le navire a été abordé au grappin par un vaisseau plus gros.

Une fois que l'embarcation est ramenée au port (peut-être plus tôt si les investigateurs ont trouvé le navire en premier), une fouille minutieuse menée par les garde-côtes permet de découvrir une petite fille de neuf ans aux yeux vitreux cachée dans un placard sous le pont. C'est Laura Frees, la plus jeune de la famille disparue. En état de choc profond, elle est immédiatement emmenée à l'hôpital congrégationiste de la ville. Le jour suivant, elle est transférée à l'hôpital Sainte-Marie d'Arkham pour la suite de son traitement. Un test réussi de Psychanalyse permet de la ramener à elle suffisamment longtemps pour qu'elle s'exclame « Ils sont morts ! Ils sont tous morts ! » Elle retombe alors dans son état proche de la catatonie.

L'Hellene hanté s'est silencieusement positionné contre leur navire, l'a abordé et son équipage de morts-vivants a attaqué la famille. Les cadavres animés des marins et la chose-Corben

Six brutes

	Al	Bill	Pat	Dennis	Ian	Wilson
FOR	70	65	80	65	60	60
CON	70	55	60	65	80	70
TAI	60	65	70	65	60	65
DEX	60	55	50	75	60	65
POU	55	60	50	55	45	50
SAN	35	28	33	34	27	31
Points de vie	13	12	13	13	14	14

Impact : +1D4
Carrure : +1

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 75 %
- Combat à distance (Revolver calibre .38) 75 %
- Esquive 55 %

Armes
- Couteau de combat, dégâts 1D4+2+ Impact
- Revolver calibre .38, dégâts 1D10
- Matraque, dégâts 1D6 assomme uniquement

Compétences

Baratin	45 %
Conduite	55 %
Discrétion	55 %
Grimper	45 %
Pickpocket	25 %
Se Cacher	55 %
Trouver Objet Caché	55 %


Laura Frees

ont capturé ou tué les membres de la famille Frees avant de les offrir en pâture à Mère Étoile.

Si les investigateurs sont présents lorsque le navire est remorqué dans le port, un test de Trouver Objet Caché divisé par deux révèle un individu en train d'essayer de s'enfuir discrètement des quais (si les investigateurs n'ont aucune piste, ne leur faites pas faire le test pour le détecter). Il lutte contre le flot de badauds venus observer la scène en troupeau.

Cet homme furtif est Absalom Vallent, un Yankee alcoolique notoire d'environ 80 ans. Il est en train d'essayer de se rendre à la Rope & Anchor pour y boire un coup (voire plusieurs). Une fois sur place, Vallent descend quelques whiskeys et achète la bouteille pour la finir chez lui, une pension sur Herbert Street dans le quartier de Harborside. Si les investigateurs l'approchent, il commence par essayer de se débarrasser d'eux : « J'ai peur, c'est tout. N'import' qui qui s'rait droit dans sa caboche aurait peur. Occupez-vous de vos affaires. »

Si les personnages le suivent jusqu'à sa pension miteuse et lui laissent le temps de finir sa bouteille, ce qui le rendra plus enclin à parler, Vallent se calme et devient plus rationnel. Une fois que l'alcool commence à couler, Absalom raconte aux investigateurs que cette nuit, alors qu'il rentrait au port sur son bateau au beau milieu d'un brouillard étrangement épais, il crut voir un voilier dériver en silence dans la brume. Le navire ressemblait à un brick antique en très mauvais état, et Absalom jure qu'il empestait la mort. Des taches d'un jaune verdâtre recouvraient la coque et le mât, tandis que des algues épaisses se balançaient dans les cordages et traînaient derrière le gouvernail. Ses yeux roulant de plus en plus alors qu'il poursuit son histoire, Absalom déclare avoir vu quelque chose de plus avant que le navire ne disparaisse dans le brouillard.

« Ce voilier avait un nom peint sur sa coque : Hell, H-E-L-L, comme l'enfer ! »

Si les investigateurs l'encouragent à parler davantage, Vallent commence à divaguer sous les effets de l'alcool. « Ils vont revenir me chercher, vous comprenez ? Ces damnés marins sont tous morts, mais ils vont revenir ! » (Il boit un autre verre) « C'était il y a quarante ans, maint'nant. J'naviguais sur un p'tit schooner, le Gretchen Hayes, qui s'appelait. J'pêchais à Provincetown, au large de Cap Cod. J'étais d'quart, mais j'me suis endormi. » (Il sanglote) « En deux s'condes je me suis retrouvé dans l'bouillon et j'ai entendu des cris et des craquements. Le Gretchen a coulé en un rien d'temps, passqu'on avait touché un haut-fond. Le bateau a coulé avec sa cargaison et tout l'équipage, sauf moi. Et maint'nant, voilà qu'y reviennent me chercher ! J'ai l'mauvais œil et ils arrêteront que quand je les aurais rejoints ! »

La voix de Vallent se change en cri et il commence à sangloter de manière hystérique, pleurnichant qu'il ne va pas se laisser faire. Le vieux marin peut être calmé avec un test réussi de Psychanalyse ou être laissé seul à discuter avec sa bouteille.

JOUR 10 (matin) : Si les investigateurs n'ont rien fait pour atténuer la détresse de Vallent la nuit précédente (Jour 9), il est retrouvé mort dans sa chambre, se balançant au bout d'une corde qu'il a fixée à une poutre. Sur un papier, il a écrit : « Je ne naviguerai pas avec toi, Gretchen Hayes. »

Si une personne souhaite faire des recherches sur l'histoire d'Absalom ou du Gretchen Hayes, elle découvrira que tout est vrai : en 1879, un bateau de pêche de ce nom fut perdu au large de Cap Cod. Il n'y eut qu'un seul survivant, Absalom Vallent. Malheureusement, la terrible histoire du vieux loup de mer n'a rien à voir avec l'horreur qui frappe actuellement Kingsport. Si les investigateurs ont forcé Vallent à leur révéler son sombre secret, mais n'ont rien fait pour le calmer ou s'ils se sentent responsables de sa mort, ils perdent 0/1D3 points de Santé mentale.

JOUR 10 (soir) : Avec le soir arrivent d'autres mauvaises nouvelles en provenance du nord de la côte : Dave Brennan et Brian Powers, deux pêcheurs audacieux de Gloucester, ont disparu pendant un grain de courte durée plus tôt dans la journée. Ils étaient tous deux des marins expérimentés et la perturbation n'était pas particulièrement terrible. Leur destin reste un point d'interrogation. Au cours des deux jours à suivre (Jour 11 et 12), des espars et quelques effets personnels des deux hommes de Gloucester seront retrouvés par des pêcheurs et les équipes des garde-côtes. Des débris seront finalement retrouvés le long de la côte, juste au nord-est de Kingsport, au large de Martin's Beach.


Absalom Vallent

Surgissant des profondeurs, l'Hellene a fait surface directement sous la frêle embarcation des pauvres marins, la pulvérisant avant d'entraîner les deux hommes sans défense.

JOUR 12 (matin) : La tragédie continue. Tôt le matin, le vieux marin Yankee Jim Packer et son partenaire quadragénaire portugais Luis de Mello, mettent les voiles dans un léger brouillard. Vers 15 heures, une brume épaisse force la plupart de la flotte de pêcheurs à rentrer au port, mais Packer et de Mello ne reviendront jamais. Aucune trace des hommes ou de leur solide chaloupe ne sera retrouvée. Les pêcheurs terrifiés feront grand cas du fusil à canons sciés que Packer avait emporté et ils ne manqueront pas de mentionner que l'homme se vantait souvent (parfois sous l'emprise de l'alcool) d'être capable de « mettre une bonne fessée au Diable lui-même sans verser une goutte de sueur ».

Si les investigateurs sont en mer ce jour-là, ils pourront même assister l'attaque de Packer et Mello par Mère Étoile. Les personnages (ou les pêcheurs qui leur servent de guide) remarquent d'abord une étrange lueur de couleur jaune verdâtre quelque part dans le brouillard et une vague silhouette de chaloupe à moins de cent mètres des personnages. Alors qu'ils s'approchent de l'embarcation, le brouillard s'épaissit et les investigateurs perdent rapidement le bateau de pêche de vue. Une minute plus tard, ils peuvent entendre le bruit de l'attaque : des hommes qui crient, un coup de fusil et le craquement du bois contre le bois.

Alors qu'ils se hâtent désespérément vers les sons, l'embarcation des personnages arrive sur une scène horrible : un antique voilier en état de décrépitude avancée jaillit de la brume, ses voiles couvertes d'une étrange lueur jaune tirant sur le vert, sa coque et son pont rafistolés laissant traîner de longs tentacules d'algues dans la mer. La chaloupe repérée par les investigateurs est en train de sombrer lentement entre les vagues, écrasée par le voilier, tandis que Packer et de Mello, sont projetés dans les airs par les tentacules d'algues (perte de 1/1D8+1 points de Santé mentale). Avant que les investigateurs n'aient pu réagir, le voilier lui-même commence à sombrer, disparaissant rapidement dans les flots en emportant avec lui ses proies hurlant de désespoir.

Le pilote de chaque embarcation à proximité doit réussir un test de Pilotage (Bateaux) pour éviter de chavirer dans le sillage de l'Hellene.



Chaque personnage à bord d'un bateau qui est aspiré doit réussir un test de Nager chaque tour jusqu'à ce qu'il se noie ou s'agripper à un débris flottant auquel s'accrocher (faites faire un test de Chance à chaque tour pour trouver un objet). Les survivants peuvent essayer de Nager jusqu'au rivage (ce qui nécessite trois tests sous peine de se noyer) ou attendre un sauvetage par d'autres pêcheurs ou les garde-côtes (au choix du Gardien).

La descente soudaine et l'évasion de l'Hellene constituent un événement proposé pour la première rencontre des investigateurs avec le Navire Infernal.

JOUR 12 (soir) : Suite à la disparition de Packer et de Mello, le capitaine de corvette Maddern impose un couvre-feu sur le port. Personne n'est autorisé à quitter le port après le coucher du soleil. Ceux qui ne respectent pas cette interdiction s'exposent à des amendes et à une possible immobilisation de leur embarcation. Ceux qui rentrent au port après le coucher du soleil seront poursuivis pour violation du couvre-feu. Le capitaine de corvette Maddern entend empêcher les hommes de partir en mer la nuit pour leur propre sécurité. Il met également en place des patrouilles 24 heures sur 24 le long des côtes pour tenter de découvrir ce qui hante les eaux de Kingsport.

JOUR 15 (après-midi) : Par ce jour marqué par un épais brouillard, un navire de patrouille des garde-côtes ne revient pas au poste de la ville à la fin de sa ronde. Le lieutenant Daniel Barkley et deux autres garde-côtes se trouvaient à bord. La dernière communication radio disait : « Nous sommes tombés dans une véritable purée de pois, Kingsport. Nous nous trouvons à peu près à 2 milles marins au sud-est de votre position. Nous aurons un peu de retard pour rentrer, Henry, le brouillard a l'air de s'épaissir… »

Le message est brusquement coupé et les tentatives pour joindre le navire se sont soldées par de la friture sur la ligne. Tout le personnel restant, hormis Koch à la radio et un autre marin à la réception, sont monopolisés sur le sloop du poste. Ils partent immédiatement à la recherche de leurs camarades.

Si les investigateurs sont en mer ce jour-là, le Gardien peut décider aléatoirement lequel des navires entre celui des personnages, des garde-côtes ou d'autres pêcheurs sont les premiers à retrouver l'embarcation renversée. Tout au long des recherches, le brouillard s'épaissit et la plupart des pêcheurs terrifiés rentrent au port.

Quelques heures après le dernier contact radio, le navire est retrouvé chaviré à proximité du récif Jersey. Le bateau est relativement intact, mais il n'y a plus aucune trace de l'équipage. Les hommes disparus ne seront jamais retrouvés. Le navire est ramené au port puis fouillé méticuleusement par les garde-côtes, mais aucun indice de ce qui a pu se produire n'est trouvé.

Le navire de Barkley est tombé dans un brouillard créé par Mère Étoile. L'Hellene s'est emparé du bateau, puis a cueilli les garde-côtes avant de faire chavirer l'embarcation pour le faire couler.

JOUR 15 (soir) : La perte du navire déclenche un tumulte dans la ville (*« Bon Dieu, même les garde-côtes ne sont pas en sécurité ! »*). Les rapports préliminaires indiquent que l'embarcation a été renversée en s'approchant trop près du récif en plein brouillard, mais peu d'habitants et aucun garde-côte n'y croient. Barkley était un bien trop bon marin.

Maddern est dévasté par ce dernier événement. S'il est approché, il peut se confier aux investigateurs et leur proposer de les aider à découvrir et détruire ce qui est responsable de tout cela. Cette scène peut être jouée comme un débat entre un personnage et le capitaine de corvette (par des tests opposés d'INT), mais les investigateurs voudront peut-être utiliser leur compétence Persuasion. Dans ce cas, des bonus peuvent être appliqués pour chaque témoin amené devant Maddern pour raconter son histoire. Des bonus supplémentaires peuvent être ajoutés en mentionnant la vase alcaline, la petite Frees ou le récit d'Absalom Vallent.

Si le capitaine de corvette Maddern accepte de laisser les investigateurs rejoindre la chasse, ils sont autorisés à utiliser le sloop ou la vedette, selon ce qu'ils préfèrent. Maddern aussi se joint à l'expédition, voire embarque avec les investigateurs. Un ou deux autres hommes sont assignés à chacun des deux autres navires des garde-côtes, tandis que deux hommes (l'un d'eux étant toujours Henry Koch) restent en permanence au poste.

Si Maddern n'est pas convaincu par les personnages, il les fait sortir de son bureau en les avertissant que s'il les attrape en mer après le couvre-feu, ils s'exposent à une arrestation et à l'immobilisation de leur navire. Le commissariat de police de Kingsport engage des poursuites contre ceux qui perturbent l'enquête des garde-côtes, et Maddern prend la chose très au sérieux.

Les garde-côtes continuent de patrouiller tous les jours avec une vedette et le sloop, comme avant. Le poste peut subir d'autres pertes, au choix du Gardien, ce qui finira par convaincre Maddern que les investigateurs ont raison. D'autres garde-côtes en provenance de postes aux alentours seront mutés à Kingsport pour combler les pertes.

JOUR 16 (et suivants) : Suite à la perte de l'équipage de garde-côtes, seule une poignée de pêcheurs monte sur les quais ce matin pour partir en mer. Parmi eux, seuls 1D4-1 (notamment Medeiros) sont prêts à prendre à leur bord les investigateurs qui souhaitent traquer la chose qui hante l'océan. Si les investigateurs et les garde-côtes coopèrent, 1D3 embarcations de pêche (en plus de ceux déjà définis) sont volontaires pour accompagner la recherche, tant qu'elles sont escortées par un navire des garde-côtes.

Au Gardien d'inventer toute nouvelle rencontre avec Mètre Étoile. N'oubliez pas que la créature peut rapidement décider de partir explorer d'autres eaux territoriales de la côte du Massachusetts. Les découvertes que feront les investigateurs sur les mers hantées sont décrites plus loin.

Il se peut que lorsque les personnages finissent par rattraper l'Hellene, ils soient accompagnés de garde-côtes ou de solides pêcheurs à bord de leur embarcation et qu'ils les aident dans la confrontation avec la créature dans la cale. Il est également possible que les investigateurs soient seuls lors de leur rencontre avec le Navire Infernal.



Rumeurs, légendes et histoires

En interrogeant les pêcheurs superstitieux et d'autres personnes en lien avec la zone portuaire, les investigateurs apprendront de nombreuses histoires incroyables et plusieurs explications possibles aux disparitions. Ce chapitre propose des conseils au Gardien pour la création de ces histoires. Ils peuvent également être utiles pour créer d'autres légendes locales pour des scénarios se passant à Kingsport.

LES MONSTRES MARINS

C'est cette histoire qui remporte la palme parmi les légendes racontées par les vieux loups de mer de Kingsport. On dit que divers monstres marins rôdent dans l'océan à l'embouchure de la rivière Miskatonic. On parle de serpents de mer de tailles, formes et caractères divers, d'un requin à trois yeux, de créatures préhistoriques ressemblant à des poissons géants, etc. On parle également beaucoup du « monstre invisible » qui a semé le trouble il y a quelques années au village tout proche de Martin's Beach (811). Ceux qui souhaitent en savoir plus sur cette histoire sont redirigés vers Grand-mère Orne (120).

LES VAISSEAUX FANTÔMES

De nombreux marins assurent avoir croisé la route de « vaisseaux fantômes » de types variés : vaisseaux de ligne abandonnés, épaves ou modèles en bon état, mais antiques. Les pêcheurs hésitent à parler de tout cela, mais conseillent aux investigateurs d'en discuter avec Basil Elton s'ils souhaitent en savoir plus (810).

Basil Elton est d'accord pour parler aux investigateurs tant qu'ils ne se moquent pas de lui ou ne lui posent des questions sur sa santé mentale. De son point de vue bien placé en haut du phare, Elton prétend avoir vu plusieurs navires mystérieux en mer pendant plus de trente ans maintenant, jour et nuit, toute l'année. La plupart du temps, Elton voit ces vaisseaux fantômes au large de l'Île du Pilote (809) où les navires jetaient jadis l'ancre pour attendre le bateau douanier ou le bateau-pilote. Au cours de la dernière semaine, Basil découvert un nouveau navire mystérieux : une épave en mauvais état aux voiles jaunes et vertes et à la coque et au pont luisants de la même couleur répugnante. Elton a remarqué ce navire les jours et les nuits correspondant aux disparitions qui frappent Kingsport. Il fait d'ailleurs remarquer que le bateau est généralement nimbé d'un épais brouillard.

Au fur et à mesure que l'aventure progresse, le Gardien peut faire intervenir d'autres pêcheurs qui assurent avoir aperçu le vaisseau luisant. Absalom Vallent, au Jour 9, en est un excellent exemple.

L'ÉPAVE DE L'HELLENE

La plupart des kingsportais savent peu de choses sur le sombre passé de leur ville. Environ un quart seulement des membres d'une famille ancienne sait quelque chose sur la bataille qui a eu lieu entre les douaniers et le navire marchand dans les années 1730 et que l'épave repose quelque part au large du récif Jersey. Environ la moitié de ces personnes sait que le nom du bateau était l'Hellene et que son capitaine s'appelait Douglas Corben. Personne ne sait ce qu'il transportait.

Le capitaine du port Josiah Derby (106), le révérend Alijah Horne de l'Église des marins (109), le Terrible Vieillard (110), le conservateur du musée d'histoire de Kingsport Aaron Hart (205), la commère Grand-mère Orne (120) et Ben James (611), un résident de Market House, font partie des personnes qui connaissent le destin de l'Hellene.

Quelques-uns des kingsportais les plus superstitieux peuvent également mentionner le fait que les nuits de temps clair, une étrange lueur peut être aperçue au bout du récif Jersey, où a sombré le navire.

EBEN HALL

Plus de la moitié de la population de la ville sait quelque chose du rôle qu'a joué la famille Hall dans l'histoire de la ville. Dans le pire des cas, les habitants savent que Hall School a été nommée ainsi en hommage au citoyen le plus illustre de leur ville, Eben Hall. Ils sont moins nombreux à savoir qu'Eben Hall a été l'un des premiers fonctionnaires de la ville qui a servi entre les années 1600 et 1700.

Ils sont encore moins nombreux à pouvoir raconter que c'est lui qui a mené une mystérieuse opération d'arrestations contre l'église congrégationiste. Ces personnes pourront raconter que le vieil Eben était très croyant. En 1692, son rôle a été déterminant dans la pendaison de plusieurs kingsportais accusés de sorcellerie. Elles peuvent sous-entendre que le raid mené contre l'église congrégationiste n'était qu'une chasse aux sorcières menée par Hall. D'après des rumeurs, Hall a été muté à un poste plus facile à contrôler, celui de douanier, afin d'éviter qu'il ne lance une autre de ses « croisades ».

Les personnes les plus susceptibles d'avoir des informations sur Eben Hall sont le capitaine du port Josiah Derby (106), le Terrible Vieillard (110), le conservateur du musée d'histoire de Kingsport Aaron Hart (205), le professeur Malcolm Veidt (207), Grand-mère Orne (120), le directeur de l'école John Miles (405), le pasteur congrégationiste Noah Ashton (605) et le vieux capitaine Stephen Cabot (608).

Le Culte de Kingsport

Bien qu'il n'ait pas grand-chose à voir avec les événements de ce scénario, le Culte de Kingsport peut finir par arriver aux oreilles des investigateurs au cours de leur enquête. Très peu de choses sont connues de ce chapitre de l'histoire de la ville, bien que certaines informations et des indices épars semblent indiquer

qu'un culte secret ait été actif entre la fin du XVIe siècle et le début du XVIIe. Ce culte très secret a apparemment été brisé (presque en un seul coup) par les longs efforts d'Eben Hall. Plusieurs résidents de la ville peuvent fournir des informations supplémentaires sur le culte. Consultez la liste des sources d'informations dans le sous-chapitre qui précède, « Eben Hall ».

Sources d'informations supplémentaires

Ce chapitre décrit plusieurs sites où mettre au jour des informations utiles. Il est conseillé au Gardien de lire les descriptions des lieux indiqués ici, car certaines informations ne sont pas répétées ici.

La maison des douanes (106)

Une fois que les investigateurs soupçonnent qu'il y a un lien entre les mystérieuses disparitions et le naufrage du navire Hellene, il est fort probable qu'ils se rendront ici pour chercher des informations sur le destin du bateau. Si le capitaine du port Josiah Derby est interrogé, il soupire, réfléchit pendant un moment, puis explique aux investigateurs qu'ils trouveront peut-être leur bonheur dans les archives entreposées à l'étage. Si les personnages sont intéressés, Derby les accompagne jusqu'à la salle des archives verrouillée. Il les laisse ensuite parcourir les piles poussiéreuses de registres de navires, de listes de cargaisons, d'équipages, etc. Chaque individu qui passe huit heures à faire des recherches dans ces archives peut faire un test de Bibliothèque. En cas de succès, l'investigateur retrouve le rapport de 1731 de l'officier des douanes Eben Hall racontant le naufrage de l'Hellene (voir le Aide de jeu 1).

Musée et société historique de Kingsport (205)

Les investigateurs qui cherchent des informations dans ce lieu se rendront compte que seul le rez-de-chaussée du musée est ouvert au public. Pour accéder à la bibliothèque de la Société et aux archives, les personnages doivent devenir des membres contribuant financièrement à la Société. Le vieux conservateur du musée, Aaron Hart, surveille étroitement les nouveaux membres jusqu'à ce qu'il soit sûr qu'ils sont dignes de confiance. Si les investigateurs passent du temps sur place à faire des recherches, ils seront inévitablement interrompus par des coups de feu. Alors qu'ils se dépêchent de savoir ce qu'il se trame, ils découvriront le vieux Aaron en train de se pencher à une fenêtre à tirer sur des pigeons avec un pistolet de calibre .22.

Toute recherche entreprise par les personnages dans la bibliothèque ou les archives (ils doivent dirent clairement sur quoi ils orientent leurs recherches) nécessite un 1D3+1 heures et un test réussi de Bibliothèque pour découvrir des informations nouvelles ou utiles. Les investigateurs peuvent trouver des indices sur le Culte de Kingsport, des données sur Eben Hall (qui confirment les récits de ses exploits) ou des informations annexes.

S'ils mènent à bien des recherches au moins deux fois, ils découvrent plusieurs lettres du XVIIe siècle rédigées par diverses familles de Kingsport. L'une d'elles est une lettre glaçante du capitaine Douglas Corben à son ami Matthew Richards (voir l' Aide de jeu 2). Cette lettre donne des indices sur la nature de sa dernière cargaison.

Hall School (405)

Si les investigateurs ont déjà découvert les archives du vieil Eben Hall conservées dans le sous-sol encombré de l'institution, ils peuvent poursuivre leurs recherches et découvrir ainsi des informations sur la bataille que Hall a menée contre l'Hellene. Ils peuvent aussi avoir appris leur existence au cours de cette aventure et commencer immédiatement les recherches. Si le récit du coup de filet contre l'église

Aide de jeu 1 : Rapport des douanes rédigé par Eben Hall

15 mai 1731. En ce jour, le brick du capitaine Douglas Corben, l'Hellene, est revenu à Kingsport après un voyage aux Antilles. Il jeta l'ancre au large de l'Île du Pilote, comme pour attendre que les officiers inspectent son navire et sa cargaison. Cependant, à notre approche, il fit sonner sa corne de brume et nous prévint de nous tenir à l'écart. Je l'informais qu'il lui était impossible d'entrer au port sans subir au préalable d'inspection en bonne et due forme. À ces mots, il fit approcher l'Hellene et nous tira dessus d'une bordée de canons. Nous nous hâtâmes de hisser les voiles du sloop et de fuir quand nous fûmes rejoints par le Carmody, le vaisseau du capitaine Albert Drew et quelques autres. Corben tenta une fois encore de venir à nous, mais une bordée du Carmody abattit son mât de misaine et la plupart de ses voiles, le condamnant à dériver. Un nouveau tir de barrage du Carmody permit de vider le pont, et nous nous préparâmes à aborder.

- J'aurais aimé ne jamais poser le pied sur ce navire, car c'était un vaisseau qui avait dû partir du port de l'Enfer. Nous ne rencontrâmes aucune résistance à notre abordage de l'Hellene, mais nous dûmes combattre les derniers membres de l'équipage dans l'entrepont. Nous n'avons jamais eu l'occasion de voir le capitaine Corben ou son second, Ned Scott. Au lieu de cela, nous ne trouvâmes que des charognes dans leurs cabines mortes depuis longtemps et laissées là à pourrir depuis des jours. C'est là que je fus atteint par une balle, blessé et évacué de l'Hellene, un acte de providence dont je serai éternellement reconnaissant. La suite de ce rapport relate ce qui m'a été raconté par M. Oren Aylesworth, mon premier officier.

- Après ma blessure, M. Aylesworth poursuivit l'inspection du navire accompagné de plusieurs officiers et matelots. Ils se rendirent vers la cale arrière et, plus d'une fois, durent combattre des membres de l'équipage de l'Hellene, rendus fous et aussi dangereux que des bêtes sauvages. À l'approche de la cale, M. Aylesworth jure avoir entr'aperçu une étrange lueur verte avant que le

congrégationiste et les archives paroissiales les plus anciennes sont découverts et lus (ce qui nécessite un test d'Anglais et 1D6+1 heures), les personnages pourront trouver des références au capitaine Douglas Corben et à Matthew Richards. Selon ces documents, ces deux hommes étaient soupçonnés d'être des membres du culte de Kingsport, mais le premier se trouvait en mer et le second était inexplicablement absent.

Ouvrages du mythe

Si les investigateurs ont lu le document parlant de l'étrange pierre extraterrestre découverte par Corben au cours de ses voyages, ou vu ou entendu parler du vaisseau à la lueur jaune-vert parcourant l'océan, ils voudront sûrement chercher d'autres indices sur sa nature possible dans des ouvrages de connaissances obscures. Pour découvrir une explication ou un fait dans un ouvrage du Mythe, les investigateurs doivent faire un test majeur de bibliothèque. En cas de réussite, l'extrait « Aide de jeu 3 » est découvert.

Plusieurs versions du *Necronomicon* sont plus susceptibles de contenir ces informations. Un autre ouvrage rare, Ceux de l'Extérieur (512) contient assurément l'extrait mentionné. Ce denier ne donne qu'un petit indice sur la chose à laquelle les investigateurs vont être confrontés.

Un dernier indice

Si les investigateurs ont appris que Corben s'est rendu aux Antilles, ils souhaiteront sûrement enquêter sur ce sujet. La petite bibliothèque de Kingsport (517) n'a qu'un seul livre sur le sujet, et il ne contient rien d'intérêt pour les personnages. La vieille bibliothécaire, mademoiselle Comstock, peut suggérer aux investigateurs de se rendre à Arkham pour poursuivre leurs recherches à la bibliothèque municipale ou la vaste bibliothèque de l'Université Miskatonic.

Une recherche entreprise à Arkham, que ce soit à la bibliothèque municipale ou celle de l'Université Miskatonic, nécessite 1D3+1 heures et un test réussi de Bibliothèque pour découvrir cet indice (ou tout autre indice que le Gardien souhaite improviser). Si le test est un succès, un texte anthropologique est découvert ; il raconte une légende sinistre en lien direct avec le problème actuel (voir Aide de jeu 4).

Les pêcheurs de Kingsport

Ce chapitre fournit des précisions sur les personnes qui peuvent être rencontrées sur les quais : leur nom, nationalité, personnalité et ainsi de suite. D'autres informations sont disponibles au chapitre « Guide de Kingsport et ses environs », à la partie « Les quais » et « La flotte de pêche » ; elles indiquent les caractéristiques d'un pêcheur local courant.

Si les investigateurs ont été embauchés par les pêcheurs, ils peuvent s'attendre à ce que la majorité de la flotte de pêche coopère avec eux en leur proposant de louer leurs bateaux (de 10 $ à 15 $ par jour) et en leur servant de guides et pilotes. Les pêcheurs peuvent aussi rapporter aux personnages toute rumeur qu'ils apprennent. En revanche, si les investigateurs ne trouvent pas rapidement de solution aux mystérieuses disparitions, les marins ne seront pas satisfaits de leur travail et pourront demander aux investigateurs de se faire rembourser.

Si les personnages ont commencé le scénario de leur propre initiative, les pêcheurs seront au premier abord méfiants et peu coopératifs. Il peut être nécessaire de les payer pour obtenir des informations, et la location de leurs navires sera bien plus chère, voire impossible. En revanche, au fur et à mesure que leurs collègues disparaissent, les pêcheurs deviendront de plus en plus paranoïaques et encore moins coopératifs. Les investigateurs devront gagner leur confiance s'ils souhaitent que les marins leur prêtent main-forte.

capitaine Corben et le reste de son équipage ne barricade l'accès. Ce qui suit n'est que pure conjecture, car personne d'autre que M. Aylesworth n'a survécu, et lui-même ne vécut plus que pour quelques jours.
M. Aylesworth affirma qu'il entendit une voix dans la cale, celle de Corben crut-il, crier : "Je vous le dis, ceux qui meurent avec moi revivront !"
- Le pauvre Aylesworth confessa sur son lit de mort avoir fui à ce moment, ébranlé par le ton de la voix qui poussa le cri. Ce fut une sage décision, cependant, car un moment plus tard les poudres de la sainte-barbe furent allumées et l'arrière du navire sauta. M. Aylesworth eut à peine le temps de se jeter par-dessus bord et il s'en fallut de peu qu'il soit aspiré dans le sillage de l'Hellene qui coulait dans les profondeurs de la pointe nord du récif. Rien de vivant ne fut retrouvé du navire et aucun des membres de l'équipage du Carmody ou du mien qui eurent abordé ne survécut, à l'exception de M. Aylesworth, Dieu ait son âme, et moi-même.
- Je ne peux tirer que deux conclusions concernant ces événements : soit le capitaine de l'Hellene et son équipage avaient été frappés de folie ou de fièvre, soit, hypothèse pour laquelle je penche le plus, le capitaine Corben avait poursuivi ses sombres explorations et cherchait à ramener quelque maléfice à Kingsport. Je souhaite souligner à mon lecteur que Corben avait fait partie des personnes soupçonnées, mais non détenues, dans l'affaire de l'église congrégationaliste il y a neuf ans de cela.
-Quoi qu'il en soit, le danger est derrière nous. L'Hellene, son capitaine et son équipage reposent au fond de l'océan, où les poissons seront bien aises de faire ce qu'ils veulent d'eux.

Découverte époustouflante, Matthew. Les récits racontés par ces couards de sauvages Arawacs se sont révélés véridiques. Nous avons trouvé l'île minuscule et inhospitalière dont ils parlaient, ainsi que sa tribu d'Indiens caraïbes, des ennemis des Arawacs, soit dit en passant. Ces animaux inconscients n'avaient jamais vu d'homme blanc, et nous avons été admis dans leur camp en étant vus comme des quasi-divinités. Pour vous raconter au mieux à quel point cela est extraordinaire, il faut que je vous précise que les Indiens caraïbes ont la réputation d'être des cannibales. Et nous, nous étions là, des Blancs bien vivants au milieu de leur village. Nous avons rencontré leur chef et leur chaman, qui était assurément fou à lier.

Et comme ils nous voyaient comme des dieux, ils nous ont permis de rencontrer leur déesse. C'était un roc, Matthew, une pierre de la taille d'un nourrisson. Mais elle ne provenait pas de notre monde, cher ami, car elle luisait d'un éclat qui me provoque toujours des frissons à ce jour. Vous reconnaîtriez cette lueur, Matthew, car sa couleur est la même que celle de Ce que nous connaissons tous les deux et devant Quoi nous nous agenouillons en adoration sous la colline ! Les sauvages ne purent rien nous en dire, hormis qu'elle venait du ciel… une autre preuve est-elle nécessaire ? Il ne fait aucun doute qu'elle est apparentée à la Flamme. Malheureusement, ces damnés primitifs ne voulurent jamais échanger leur artefact, même contre la moitié de nos sacrifices en son honneur. Mais un jour, Matthew, et peut-être avec votre concours, je m'emparerai de leur déesse

Aide de jeu 2 : Extrait d'une lettre de Douglas Corben à un autre adorateur du culte, Matthew Richards

Les garde-côtes

Les garde-côtes de Kingsport jouent un rôle majeur tout au long du scénario. Ce chapitre fournit toutes les informations nécessaires pour compléter le paragraphe 413 du « Guide de Kingsport et ses environs ».

Le poste

Le poste des garde-côtes se trouve dans un long bâtiment ramassé possédant un vaste porche sur deux côtés et une tour d'observation au centre du toit (voir le plan). Un hangar à bateaux se trouve à proximité et un quai est relié au bâtiment principal par un escalier. Le poste est occupé 24 heures sur 24 et il y a toujours au moins une vedette disponible.

Bureau d'accueil : Une pièce à l'aspect austère, au sol décoré de carreaux verts et meublée de quatre chaises. Une grande carte de la côte locale décore un mur.

Officier de quart : Ce petit bureau est occupé par la personne actuellement de quart. Le poste est généralement donné au premier maître ou à un sous-officier, qui prend en charge la supervision de la routine quotidienne du poste. Le service dure 24 heures et le bureau est équipé d'un lit. La petite pièce adjacente contient plusieurs armoires bourrées à craquer d'archives du poste.

Salle radio et des cartes : Cette pièce est équipée d'un énorme transformateur et d'autres équipements nécessaires à la communication. Des casiers et de petites armoires contiennent des pièces de rechange et des outils, et de grands coffres à tiroirs en métal contiennent des cartes. Un petit bureau dans un angle de la pièce sert de bureau au premier maître Hayes.

C'est grâce à cette radio que le poste garde le contact avec les bateaux en mer ainsi qu'avec les autres postes de garde-côtes répartis sur la côte. Henry Koch est le meilleur opérateur radio et reste habituellement de quart huit heures par jour, six jours par semaine. En outre, il est généralement volontaire pour rester sur place en cas d'urgence ou si des risques de tempête sont annoncés.

Un escalier conduit de la salle radio au toit du bâtiment où se trouve un poste d'observation équipé de grandes jumelles. Ce poste n'est habituellement pas occupé, sauf en cas d'urgence.

Les Puissances Ultimes, qu'aucun Homme n'est donné de voir et vivre et qui ne sont qu'entr'aperçues dans les rêves les plus fous, vivent avec leur Sultan au Centre de Tout Espace et Tout Temps, au-delà de Tout Espace et Tout Temps. Ils virevoltent dans les Vents Cosmiques au son des flûtes de Leurs Serviteurs Amorphes, rejetant de temps à autre des fragments et vapeurs toxiques de Leur corps gazeux et visqueux. Avec le temps, ces fragments deviendront eux-mêmes des serviteurs, voire peut-être des Puissances, entièrement hostiles à la Vie de nos Sphères connues. Vous reconnaîtrez ces fragments à leur couleur extraterrestre et leurs effets souvent délétères sur la Vie telle que nous la connaissons. Prenez garde, car de tels artefacts Leur appartenant contiennent un vaste potentiel de pouvoir ultime… ou de perte ultime.

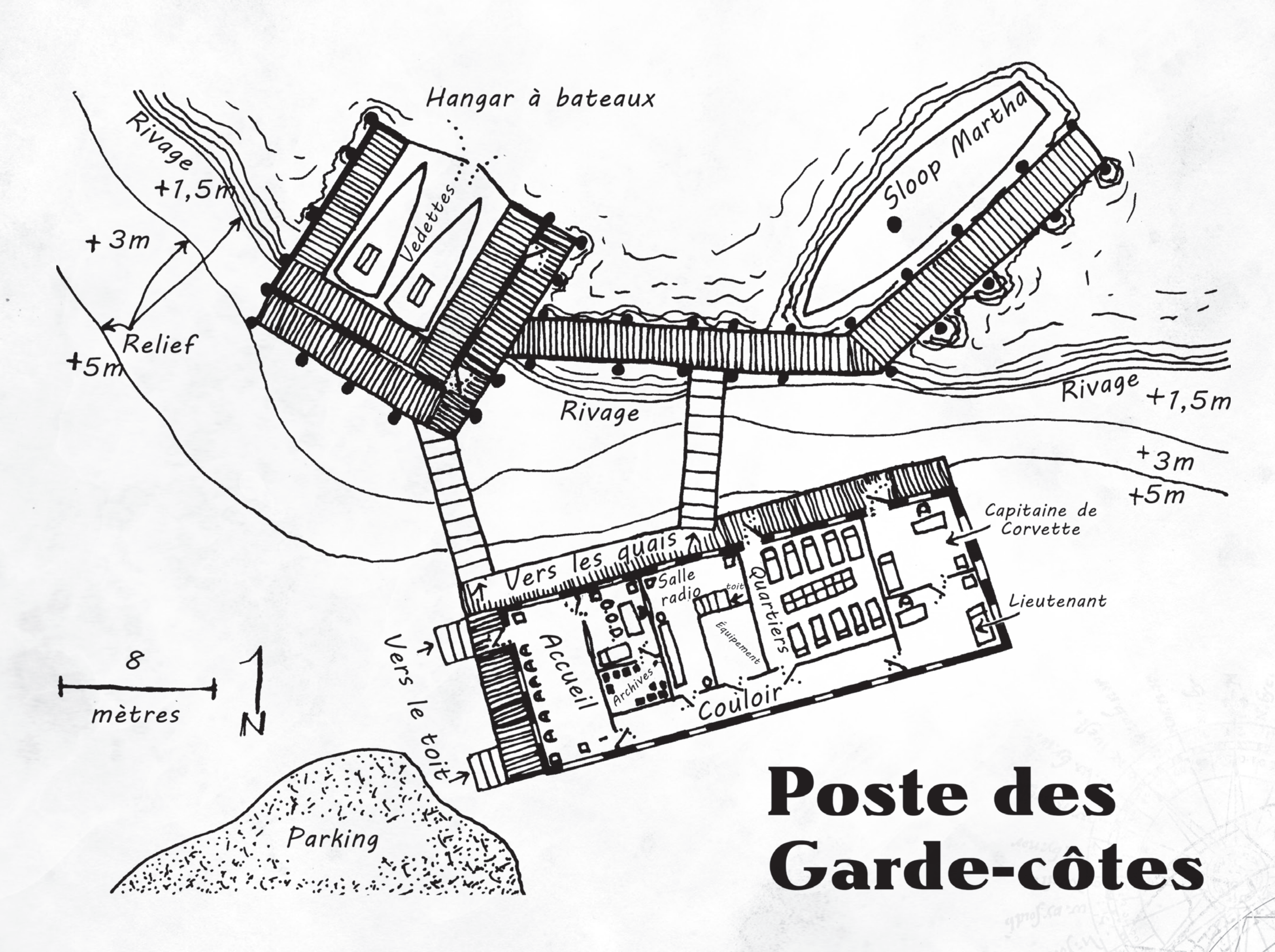
Aide de jeu 3 : Passage extrait d'un ouvrage du Mythe concernant les déjections de Ceux de l'Extérieur

Casier d'équipement : Cette pièce est toujours verrouillée. Les clefs sont détenues par le capitaine de corvette, le lieutenant, le premier maître Hayes ou la personne étant officier de quart ce jour-là. Le casier contient quelques armes (deux fusils de calibre .30-06, deux grands fusils à pompe de calibre 12, six pistolets automatiques de calibre .45), ainsi que de nombreuses munitions. Il contient également des équipements de survie, notamment des pistolets lance-fusée, des fusées, des gilets de sauvetage et bouées, des cordes et autres accessoires divers.

Quartiers : Ce dortoir peut accueillir jusqu'à une douzaine d'hommes. Seuls ceux actuellement en service passent la nuit au poste. La plupart (notamment Maddern et Barkley) retournent chez eux à Kingsport ou Arkham.

Bureau du lieutenant : Bureau du lieutenant Daniel Barkley. Il contient un bureau, un casier à dossiers, une carte murale et un petit lit métallique que le lieutenant utilise si les conditions climatiques le forcent à rester sur place pendant de longues périodes.

Bureau du capitaine de corvette : Bureau du commandant Charles Maddern. Il contient un bureau, un casier à dossiers, une petite



Poste des Garde-côtes

Les Arawaks ont vécu dans la crainte des Caraïbes, une tribu belliqueuse et souvent cannibale, pendant des siècles ; ils ont continuellement été repoussés dans le nord-est du continent sud-américain jusqu'à atteindre les Antilles. Il n'est donc pas étonnant que les pacifiques Arawaks attribuent de nombreuses légendes et mythes étranges à leurs terribles oppresseurs…

L'une de ces légendes intrigantes raconte qu'une tribu de Caraïbes était si horrible qu'elle fut exilée par ses semblables, et plus aucun contact ne fut établi avec eux, même en temps de guerre, au cours duquel presque toutes les tribus se rassemblaient pour attaquer les villages aux alentours. Les Arawaks racontent que cette tribu adorait une déesse qui était venue à eux depuis les étoiles sous la forme d'une pierre luisante. Ceux qui l'avaient découverte avaient d'abord cherché à la sculpter pour qu'elle représente une idole de leur esprit de la guerre, mais le premier homme qui posa un burin sur la pierre luisante périt sans qu'il ait le temps de porter la moindre marque. Après cela, les Caraïbes exilés adorèrent la pierre comme une déesse et lui donnèrent le nom de "G'wanda'ak", Mère Étoile…

Au cours des entretiens que j'ai menés avec des Caraïbes contemporains, je n'ai pas été en mesure de confirmer ou d'infirmer l'existence de cette tribu isolée. Un vieil Indien me raconta que cette tribu avait été massacrée il y a bien longtemps (du temps du grand-père de son grand-père) par des Blancs arrivés dans un grand navire qui était mû sur l'eau par des nuages. Après avoir tué toute la tribu, ils s'emparèrent de la pierre luisante qu'ils adorèrent à leur tour comme un dieu, avant de partir pour ne jamais revenir. Le manque de détails ou d'une chronologie fiable me fait douter de l'authenticité de ce récit et des autres histoires qui lui sont apparentées. Il n'en reste pas moins une légende intéressante.

Aide de jeu 4 : Extrait d'une étude anthropologique de 1897 intitulée « Tribus indiennes des Antilles », par James T. Morrison

LEWIS DORAN

Ce Yankee de 36 ans est un fanatique religieux vulgaire et bruyant peu apprécié par la plupart des pêcheurs. Il n'a des amis que parmi les plus étroits d'esprit comme lui. En dépit de cela, Doran est l'un des meilleurs pêcheurs de la flotte et il sait plus de choses sur la mer qui longe toute la côte que quiconque à Kingsport. De taille et corpulence moyennes, Doran est toujours prêt à en découdre. Il est célibataire, boit énormément et passe le plus clair de son temps à la taverne Rope & Anchor.

FOR	55
CON	50
TAI	70
DEX	60
APP	45
INT	55
POU	50
ÉDU	45

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 44

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 65 %
- Esquive 35 %

Armes
- Couteau Bowie, dégâts 1D4+2+ Impact
- Épissoir, dégâts 1D3+ Impact

Compétences

Écouter	45 %
Mécanique	45 %
Nager	50 %
Orientation	95 %
Pilotage (Bateaux)	92 %
Survie	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

HELMUT GRUBER

Cet Allemand solitaire de 56 ans ressemble sous bien des aspects à Hendrick Van Dreedt. Gruber est secret au point d'attirer des soupçons, et parle un anglais erratique. Il est veuf et ses enfants, maintenant adultes, vivent à Arkham.

FOR	60
CON	65
TAI	70
DEX	55
APP	45
INT	65
POU	55
ÉDU	60

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 51

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 65 %
- Esquive 35 %

Compétences

Écouter	45 %
Langues	
(Anglais)	20 %
(Allemand)	45 %
Mécanique	50 %
Nager	45 %
Orientation	60 %
Pilotage (Bateaux)	70 %
Survie	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

JULIO DE SOUZA

Ce Portugais de 50 ans est un géant calme et travailleur. Il parle peu, mais est assez superstitieux. Il vit avec sa sœur et sa famille.

FOR	80
CON	75
TAI	85
DEX	55
APP	50
INT	60
POU	55
ÉDU	50

Points de vie : 16
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 7
Santé mentale : 55

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 60 %
- Esquive 35 %

Armes
Gaffe/Crochet à bateaux, dégâts 1D8+ Impact

Compétences

Écouter	45 %
Lancer	65 %
Langues	
(Anglais)	30 %
(Portugais)	40 %
Mécanique	45 %
Nager	65 %
Orientation	85 %
Pilotage (Bateaux)	65 %
Survie	55 %
Trouver Objet Caché	45 %

LUIGI CHACONE

Cet Italien de 32 ans est amical, mais ridiculement superstitieux. C'est un bon père de famille dévoué envers sa femme et ses cinq enfants. Lorsqu'il entre au port de Kingsport, Chacone se signe toujours en regardant Kingsport Head.

FOR	60
CON	60
TAI	65
DEX	70
APP	60
INT	65
POU	60
ÉDU	40

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 54

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 70 %
- Esquive 35 %

Armes
- Petit Couteau, dégâts 1D4+ Impact
- Gaffe/Crochet à bateaux, dégâts 1D8+ Impact

Compétences

Écouter	50 %
Langues	
(Anglais)	30 %
(Italien)	40 %
Mécanique	50 %
Nager	50 %
Occultisme	5 %
Orientation	40 %
Pilotage (Bateaux)	60 %
Survie	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

ALFREDO PAIVA

Paiva est un jeune Portugais discret et très intelligent de 32 ans qui vit dans une petite maison de Kingsport avec sa famille étendue (nombreuse). On oublie généralement que Paiva est dans la pièce, jusqu'à ce qu'il prenne la parole pour proposer une solution ingénieuse à un problème d'apparence insoluble.

FOR	60
CON	70
TAI	70
DEX	70
APP	60
INT	75
POU	60
ÉDU	50

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 60

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 70 %
- Esquive 45 %

Armes
- Couteau Bowie, 1D4+2+ Impact dégâts
- Gaffe/Crochet à bateaux, 1D8+ Impact dégâts

Compétences

Écouter	45 %
Langues	
(Anglais)	30 %
(Portugais)	75 %
Mécanique	55 %
Nager	35 %
Orientation	70 %
Pilotage (Bateaux)	70 %
Survie	35 %
Trouver Objet Caché	40 %

ROBERTO GOMEZ

Gomez est un Espagnol entreprenant de 29 ans, l'un des trois frères qui ont immigré à Kingsport il y a quelques années. Roberto, le plus grand et fort des trois, a perdu ses deux frères au cours d'une tempête l'année dernière. Il est bel homme et célibataire, mais de dispositions moroses.

FOR	75
CON	75
TAI	80
DEX	60
APP	75
INT	65
POU	50
ÉDU	45

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 49

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 75 %
- Esquive 35 %

Armes
- Couteau Bowie, 1D4+2+ Impact dégâts
- Gaffe/Crochet à bateaux, 1D8+ Impact dégâts

Compétences

Écouter	35 %
Langues	
(Anglais)	15 %
(Espagnol)	45 %
Mécanique	25 %
Nager	75 %
Orientation	35 %
Pilotage (Bateaux)	65 %
Survie	50 %
Trouver Objet Caché	35 %

DUANE ELLIS

Ellis est un vieux Yankee de 63 ans à la retraite féru de contes et autres histoires sans intérêt. Si on lui pose des questions sur un sujet, il est fort probable qu'il se mettra à digresser pendant une bonne heure dans une histoire impliquant un parent ou un membre de sa famille. En revanche, Ellis reste un homme bon toujours prêt à donner un coup de main à un ami pêcheur.

FOR	55
CON	60
TAI	70
DEX	50
APP	50
INT	55
POU	45
ÉDU	45

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 4
Santé mentale : 39

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 40 %
- Esquive 13 %

Armes
- Gaffe/Crochet à bateaux, dégâts 1D8+ Impact

Compétences

Écouter	35 %
Mécanique	40 %
Nager	45 %
Orientation	70 %
Pilotage (Bateaux)	60 %
Survie	35 %
Trouver Objet Caché	35 %

ENNIO FERNETTI

Fernetti est un petit Italien aux yeux sournois de 44 ans. Assez lâche, il est très susceptible de fuir au premier signe de danger. Malgré ce défaut, il est plutôt amical et profondément croyant. Sa femme et sa magnifique fille s'appellent toutes deux Maria.

FOR	45
CON	60
TAI	55
DEX	75
APP	55
INT	60
POU	50
ÉDU	55

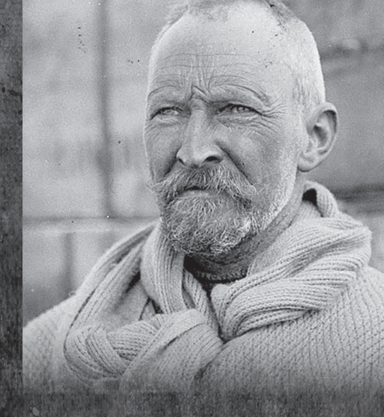
Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 48

Compétences

Discrétion	50 %
Écouter	45 %
Langues	
(Anglais)	35 %
(Italien)	45 %
Nager	20 %
Orientation	45 %
Pilotage (Bateaux)	65 %
Se Cacher	50 %
Survie	45 %
Trouver Objet Caché	45 %

ARMAND MEDEIROS

Medeiros est un Portugais de 39 ans et le porte-parole et chef officieux de la communauté portugaise de Kingsport. Comme beaucoup d'autres pêcheurs, Medeiros est très superstitieux. Et comme encore plus de marins, il aime boire un coup de temps en temps. C'est un homme bon dont l'amitié est appréciable, et il a de l'influence sur le reste de la flotte. C'est Medeiros qui offrira le plus probablement une récompense aux investigateurs.



FOR	65
CON	70
TAI	70
INT	70
DEX	65
APP	65
POU	65
ÉDU	50

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 67

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 65 %
- Esquive 13 %

Armes
- Gaffe/Crochet à bateaux, dégâts 1D8+ Impact

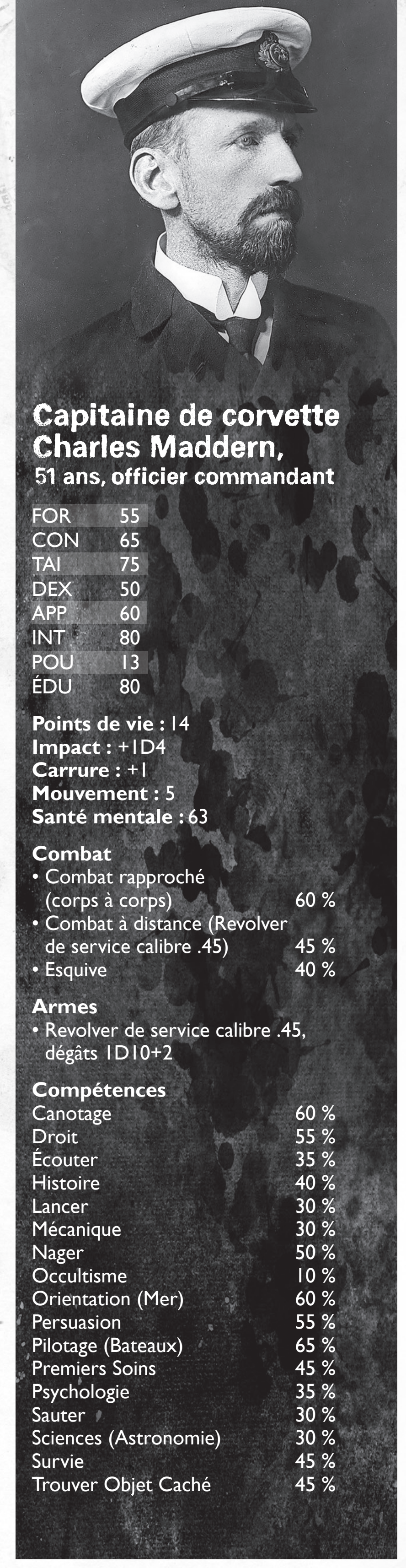
Compétences

Écouter	40 %
Langues	
(Anglais)	35 %
(Portugais)	45 %
Mécanique	25 %
Nager	60 %
Orientation	50 %
Persuasion	70 %
Pilotage (Bateaux)	75 %
Survie	35 %
Trouver Objet Caché	50 %

bibliothèque garnie de livres de droit maritime et d'une trousse de premiers soins, un vieux globe terrestre usé et une maquette poussiéreuse du Constitution (« Old Ironside »). Des portraits de divers membres d'équipage ayant servi sous Maddern, ainsi qu'une autre grande carte de la côte sont accrochés au mur.

Les quais : Les quais mènent au hangar à bateaux, près duquel est amarré le sloop Martha. Le hangar à bateaux est généralement verrouillé, et les clefs sont détenues par Maddern, Barkley, Hayes et la personne de quart. Une petite passerelle longe l'intérieur du bâtiment au toit élevé. Sur les murs, divers équipements de sauvetage sont suspendus, comme des gilets de sauvetage, aussières, gaffes, lance-harpons et ainsi de suite. Trois petits canots de sauvetage et équipements excédentaires sont entreposés en hauteur.

Le centre du hangar à bateaux accueille les deux vedettes de patrouille de 7,5 mètres du poste de Kingsport. Chacune est équipée de plusieurs types d'équipements de sauvetage, notamment un pistolet lance-fusées avec une douzaine



Capitaine de corvette Charles Maddern,
51 ans, officier commandant

FOR	55
CON	65
TAI	75
DEX	50
APP	60
INT	80
POU	13
ÉDU	80

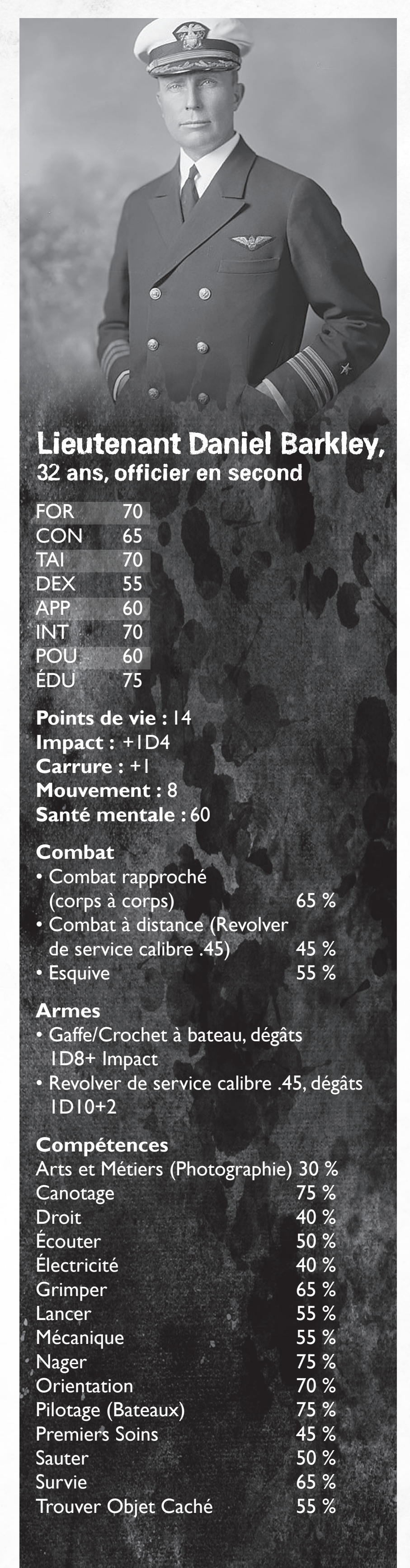
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé mentale : 63

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 60 %
- Combat à distance (Revolver de service calibre .45) 45 %
- Esquive 40 %

Armes
- Revolver de service calibre .45, dégâts 1D10+2

Compétences

Canotage	60 %
Droit	55 %
Écouter	35 %
Histoire	40 %
Lancer	30 %
Mécanique	30 %
Nager	50 %
Occultisme	10 %
Orientation (Mer)	60 %
Persuasion	55 %
Pilotage (Bateaux)	65 %
Premiers Soins	45 %
Psychologie	35 %
Sauter	30 %
Sciences (Astronomie)	30 %
Survie	45 %
Trouver Objet Caché	45 %



Lieutenant Daniel Barkley,
32 ans, officier en second

FOR	70
CON	65
TAI	70
DEX	55
APP	60
INT	70
POU	60
ÉDU	75

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 60

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 65 %
- Combat à distance (Revolver de service calibre .45) 45 %
- Esquive 55 %

Armes
- Gaffe/Crochet à bateau, dégâts 1D8+ Impact
- Revolver de service calibre .45, dégâts 1D10+2

Compétences

Arts et Métiers (Photographie)	30 %
Canotage	75 %
Droit	40 %
Écouter	50 %
Électricité	40 %
Grimper	65 %
Lancer	55 %
Mécanique	55 %
Nager	75 %
Orientation	70 %
Pilotage (Bateaux)	75 %
Premiers Soins	45 %
Sauter	50 %
Survie	65 %
Trouver Objet Caché	55 %

de fusées, six gilets de sauvetage, des bouées de marquage colorées, des cordes, une hache et du matériel de premiers soins. Fiables et solides même par les plus mauvais temps, ces navires peuvent accueillir confortablement huit passagers en plus d'un pilote.

Le Martha est amarré au quai à l'extérieur. C'est un sloop de 12 mètres fonctionnant à voiles et moteur. Il contient les mêmes équipements que ceux mentionnés précédemment (en plus grandes quantités) et peut accueillir jusqu'à quinze passagers en plus d'un équipage de deux personnes.

Personnel

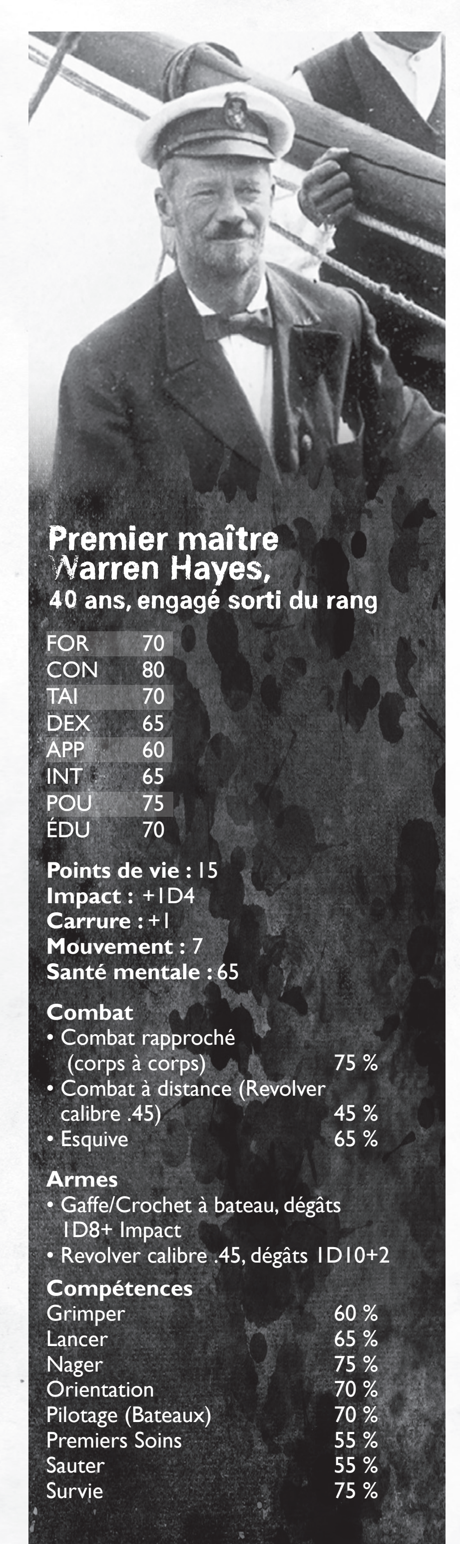
Les officiers du poste de garde-côtes sont : le capitaine de corvette Maddern, le lieutenant Barkley, le premier maître Warren Hayes et l'officier radio Henry Koch. Pour la douzaine d'hommes stationnés au poste, utilisez les caractéristiques fournies pour un garde-côte courant disponibles dans ce chapitre.

Capitaine de corvette Maddern

Maddern est un solide gaillard de 51 ans mesurant plus de 1,80 mètre aux cheveux et la barbe roux et aux yeux bleus perçants. Austère et sérieux, c'est un pince-sans-rire pour ceux qui le connaissent bien. Veuf, il vit seul dans une modeste maison du Hollow. Il conserve généralement son revolver de service sous clef dans le tiroir de son bureau. Maddern est né et a grandi à Boston, où il a servi dans la marine marchande, puis dans la marine de guerre pendant la Grande Guerre. Après le conflit, il a accepté le poste chez les garde-côtes de Kingsport.

Maddern est très professionnel dans ses obligations, mais a jusque-là évité de se frotter aux trafiquants qui acheminent de l'alcool d'Arkham à Kingsport. Il considère en effet que la consommation d'alcool n'est pas bien méchante et aime lui-même boire un verre de temps en temps. Après le début de la vague de disparitions et l'accroissement de la vigilance des patrouilles, les garde-côtes pourraient bien être confrontés plus directement aux gangsters. Cette probabilité est d'autant plus grande à mesure de la progression du scénario, une fois que Maddern a imposé un couvre-feu sur la côte et le port. Les prochaines cargaisons devront donc être soigneusement dissimulées pour éviter une arrestation.

Le capitaine de corvette commence par ignorer les explications fantastiques des disparitions qui frappent les eaux de Kingsport, mais ce n'est pas un imbécile : il finira par croire que quelque chose d'anormal est effectivement responsable de ces événements. Une fois que Maddern accepte le fait que le surnaturel est à l'œuvre, les investigateurs le trouveront plus ouvert à leurs hypothèses. S'il est correctement approché, lui et les garde-côtes peuvent être recrutés pour devenir de puissants alliés dans la lutte contre le Navire Infernal.



Premier maître Warren Hayes,
40 ans, engagé sorti du rang

FOR	70
CON	80
TAI	70
DEX	65
APP	60
INT	65
POU	75
ÉDU	70

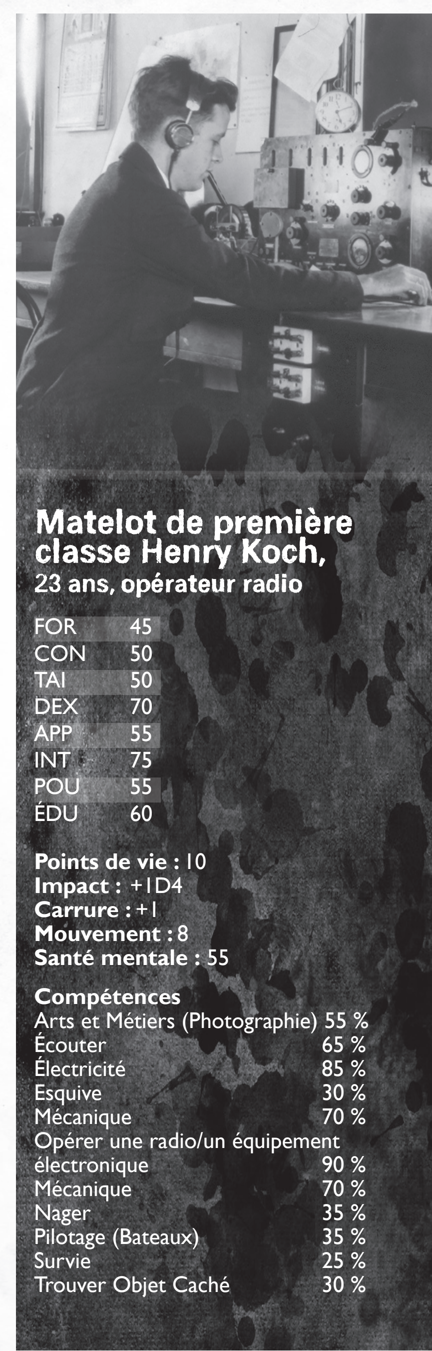
Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 65

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 75 %
- Combat à distance (Revolver calibre .45) 45 %
- Esquive 65 %

Armes
- Gaffe/Crochet à bateau, dégâts 1D8+ Impact
- Revolver calibre .45, dégâts 1D10+2

Compétences

Grimper	60 %
Lancer	65 %
Nager	75 %
Orientation	70 %
Pilotage (Bateaux)	70 %
Premiers Soins	55 %
Sauter	55 %
Survie	75 %



Matelot de première classe Henry Koch,
23 ans, opérateur radio

FOR	45
CON	50
TAI	50
DEX	70
APP	55
INT	75
POU	55
ÉDU	60

Points de vie : 10
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 55

Compétences

Arts et Métiers (Photographie)	55 %
Écouter	65 %
Électricité	85 %
Esquive	30 %
Mécanique	70 %
Opérer une radio/un équipement électronique	90 %
Mécanique	70 %
Nager	35 %
Pilotage (Bateaux)	35 %
Survie	25 %
Trouver Objet Caché	30 %

Un garde-côte

FOR	65
CON	65
TAI	70
DEX	60
APP	55
INT	65
POU	55
ÉDU	55

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 55

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 55 %
- Esquive 13 %

Armes
- Gaffe/Crochet à bateau, dégâts 1D8+ Impact

Compétences

Droit	30 %
Écouter	30 %
Mécanique	40 %
Nager	50 %
Orientation	45 %
Pilotage (Bateaux)	55 %
Premiers Soins	40 %
Survie	40 %
Trouver Objet Caché	35 %

Lieutenant Daniel Barkley

Barkley est un marin accompli. Il a les cheveux blonds et courts, ainsi que les manières charmantes et élégantes du Sud. C'est un homme très courageux et sérieux, également très pointilleux quant aux règlements et lois. Tous les tests de Baratin, Persuasion et Droit imposés à Barkley souffrent d'un malus de 10 %. Barkley, un résident d'une pension de Downtown, est fiancé à une jeune institutrice d'Arkham. Si Barkley venait à disparaître, la jeune femme désespérée se rend au poste des garde-côtes où elle restera à attendre, jusqu'à son retour.

Barkley est l'officier en second du poste et il suit le règlement à la lettre. Les investigateurs en viendront sûrement à se trouver en opposition avec cet homme à un moment ou à un autre.

Premier maître Warren Hayes

Hayes est un vieux loup de mer et, avec le lieutenant Barkley, l'un des deux meilleurs marins du poste. C'est un marin comme on n'en fait plus, qui abhorre la tendance actuelle qui penche vers la spécialisation et les officiers entraînés professionnellement dans des institutions militaires. Selon lui, un marin est fait pour vivre en mer. Hayes commande directement les marins en mer et a la responsabilité des quais et du hangar à bateaux. Il est souvent l'Officier de quart.

Matelot de première classe Henry Koch

Henry est l'opérateur radio du poste. Il est particulièrement doué en mécanique, mais c'est un marin exécrable. Koch est petit et porte des cheveux bouclés courts et bruns. Il est amical et serviable, mais n'arrive pas à rester hors du collimateur du premier maître Hayes. Il vit dans un appartement de Hill Town, mais passe le plus clair de son temps au poste.

Koch peut être utilisé pour transmettre des informations sensibles aux investigateurs s'ils ont du mal à obtenir des informations auprès d'autres garde-côtes. C'est un homme relativement naïf (dé bonus à tout test de Baratin). Pendant les recherches et autres urgences, il est déjà resté à la radio pendant 54 heures sans ciller.

Les matelots

Ces engagés viennent tous de la région de Kingsport et d'Arkham. Il y a toujours entre six et dix hommes de service au poste des garde-côtes.

Le climat à Kingsport

Si le Gardien le souhaite, il peut créer son propre climat chaque jour à Kingsport ou utiliser la liste suivante pour déterminer les conditions climatiques. Faites un jet par jour. À noter que le Résumé des événements indique également les conditions climatiques particulières lors des disparitions.

1D100	Climat obtenu
01-05	purée de pois
06-16	brouillard épais
17-32	nuageux
33-50	léger brouillard
51-78	temps clair
79-89	pluie
90-97	grain
98-00	tempête

Purée de pois

Ce brouillard très épais limite la visibilité à 50 % de POU pieds (un pied égale environ 30 cm) pendant la journée et POU divisé par 5 pieds la nuit. Ce climat empêche les pêcheurs de quitter le port avant le lever du jour, mais le brouillard se dissipe généralement en 1D3 heures.

Brouillard épais

La visibilité est limitée à 60 mètres pendant la journée et 15 mètres après la tombée de la nuit. Au bout de 1D6 heures, le brouillard se dissipe pour devenir un léger brouillard ou un temps clair. Ce climat empêche les pêcheurs de sortir du port avant le lever du jour.

Léger brouillard

La visibilité atteint les 150 mètres pendant la journée et les 45 mètres la nuit. Il dure 1D20 heures avant de devenir un temps clair, nuageux ou pluvieux.

Temps clair

Aucune restriction. Durée indéfinie.

Temps nuageux

Aucune restriction, mais l'air est plus froid. Durée indéfinie, mais climat annonciateur de mauvais temps.

Pluie

Crachin ou pluie légère sans vent. La visibilité est limitée de la même manière que pendant un léger brouillard et dure 1D4 heures ou plus. Les personnes en mer qui subissent ce temps sans être à l'abri doivent réussir un test de Pilotage (Bateaux) pour éviter de chavirer ou de perdre quelqu'un par-dessus bord. Ces conditions climatiques peuvent être prévues au moyen d'un test réussi d'Orientation ou de Survie.

Grain

Ce climat est une brève tempête de 1D3 heures composée de pluies abondantes, de vents forts et de mer agitée. Les marins qui ne sont pas au port doivent se dépêcher de rentrer grâce à un ou plusieurs tests de Pilotage (Bateaux) en fonction de la distance qui les sépare du rivage le plus proche. Le navire chavire en cas d'échec, mais un Gardien magnanime peut limiter l'échec à une déviation du navire de plusieurs milles. Si le bateau chavire, un test de Nager permet aux investigateurs d'avoir une chance de s'accrocher à quelque chose qui les maintiendra à flot. Ce climat peut être prédit grâce à un test d'Orientation ou de Survie.

Tempête

Une tempête sérieuse avec des vents hurlants, une pluie diluvienne et des vagues dangereuses. De telles tempêtes peuvent durer longtemps, voire se calmer pour devenir une pluie fine pour reprendre sous forme de grain ou pire. Elle peut ainsi durer 1D10 heures ou plus. Toute personne prise dans cette perturbation en mer est presque certain d'y passer. Il est vital d'essayer de rejoindre le port le plus proche. En cas d'échec, le navire chavire et le test de Nager est réduit de moitié en raison de la puissance des vagues et du courant. Il vaut même mieux s'accrocher à un petit rocher battu par les vents et les vagues plutôt que de se trouver en mer pendant une telle tempête.

Tactiques et utilisation du scénario

Au début, les activités principales des garde-côtes consistent à mener des recherches et enquêtes concernant les récentes disparitions et les accidents. Plus tard, ils se chargent d'appliquer le couvre-feu maritime mis en place par le capitaine de corvette Maddern.

Les garde-côtes patrouillent régulièrement au moyen d'une seule vedette, mais pour les recherches intensives ils utilisent tous leurs navires disponibles. Les matelots et officiers travaillent ensemble 24 heures sur 24 et ne se reposent que brièvement entre les quarts et les patrouilles. Le lieutenant Barkley est responsable de la plupart des recherches et des missions de sauvetage. Il part souvent en mer aux commandes du sloop. Le capitaine de corvette Maddern l'accompagne occasionnellement, mais préfère généralement rester derrière pour superviser le poste. Hayes est techniquement censé rester au poste, mais il saute souvent sur le dernier bateau qui part lors d'opérations de recherches et de sauvetage importantes. Henry Koch est le meilleur opérateur radio du poste. Outre ses quarts réguliers, il est généralement sur place pour s'occuper des commandes en cas d'urgence. Les preuves découvertes par les garde-côtes sont généralement conservées sous clef dans un casier. Les navires récupérés sont entreposés dans le hangar à bateaux

Au début du scénario, les garde-côtes sont sceptiques quant aux histoires de « vaisseau fantôme » qui circulent en ville. Plus tard, lorsque des témoins oculaires pourront confirmer ces rumeurs, ils soupçonnent qu'un navire abandonné en mauvais état est responsable. Ce n'est que lorsque leur propre vedette sera victime de l'Hellene qu'ils pourront commencer à accepter la vérité derrière ces occurrences.

Quiconque interfère avec leur enquête est susceptible d'être arrêté et/ou détenu en fonction de la gravité du délit. Des tests de Droit ou de Persuasion peuvent suffire pour les cas mineurs (comme rentrer au port après le couvre-feu), mais pour les problèmes les plus graves (comme une effraction dans le hangar à bateau), la détention est automatique.

En mer

Tôt ou tard, les investigateurs à la recherche de la source du mystère finiront par s'aventurer en mer, le domaine de Mère Étoile. Ce chapitre décrit en détail les dispositions nécessaires pour louer une embarcation, les effets du mal de mer, ainsi que quelques lieux situés le long de la côte que les personnages souhaiteront sûrement explorer.

Louer un bateau

Si les investigateurs ont été recrutés par les pêcheurs de Kingsport, ils disposeront au départ d'un navire (ou plus si nécessaire) et de guides et pilotes (selon les besoins) pour la moitié du prix de location normal : 5 $ ou 7,5 $ par jour au lieu des 10 $ et 15 $ habituels. Si les investigateurs n'arrivent pas à résoudre le scénario avant le Jour 10, les pêcheurs ne voudront plus leur proposer ce tarif préférentiel. En outre, un test de Chance sera nécessaire pour trouve un pêcheur suffisamment courageux pour les emmener en mer. Laissez les investigateurs faire un test de Chance par heure.

Si les personnages ont commencé le scénario de leur propre chef, ils commencent par payer le tarif plein, à moins qu'ils aient réussi à se lier d'amitié avec des pêcheurs. Après le Jour 9, ils devront payer le tarif normal, plus 1 $ par personne. Comme expliqué précédemment, des tests

de Chance seront nécessaires pour trouver quelqu'un assez brave pour les emmener.

Des pêcheurs servant de guide peuvent être créés selon les souhaits du Gardien à l'aide des exemples fournis au chapitre « Les pêcheurs de Kingsport » ou sous « La flotte de pêche » à la page 38. Les pêcheurs seront d'abord serviables, mais deviendront peu à peu méfiants et paranoïaques. Le Gardien devra décider quel genre d'aide ils peuvent offrir aux investigateurs lorsque ces derniers se retrouveront confrontés à des combats.

Mal de mer, ou comment avoir le pied marin

Une fois que les investigateurs ont loué un bateau, leur prochain obstacle sera de s'habituer à naviguer sur les mers difficiles dans une petite embarcation. Tout investigateur qui ne réussit pas un test ordinaire de CON souffre de nausées temporaires qui réduisent sa DEX et toutes ses compétences de moitié.

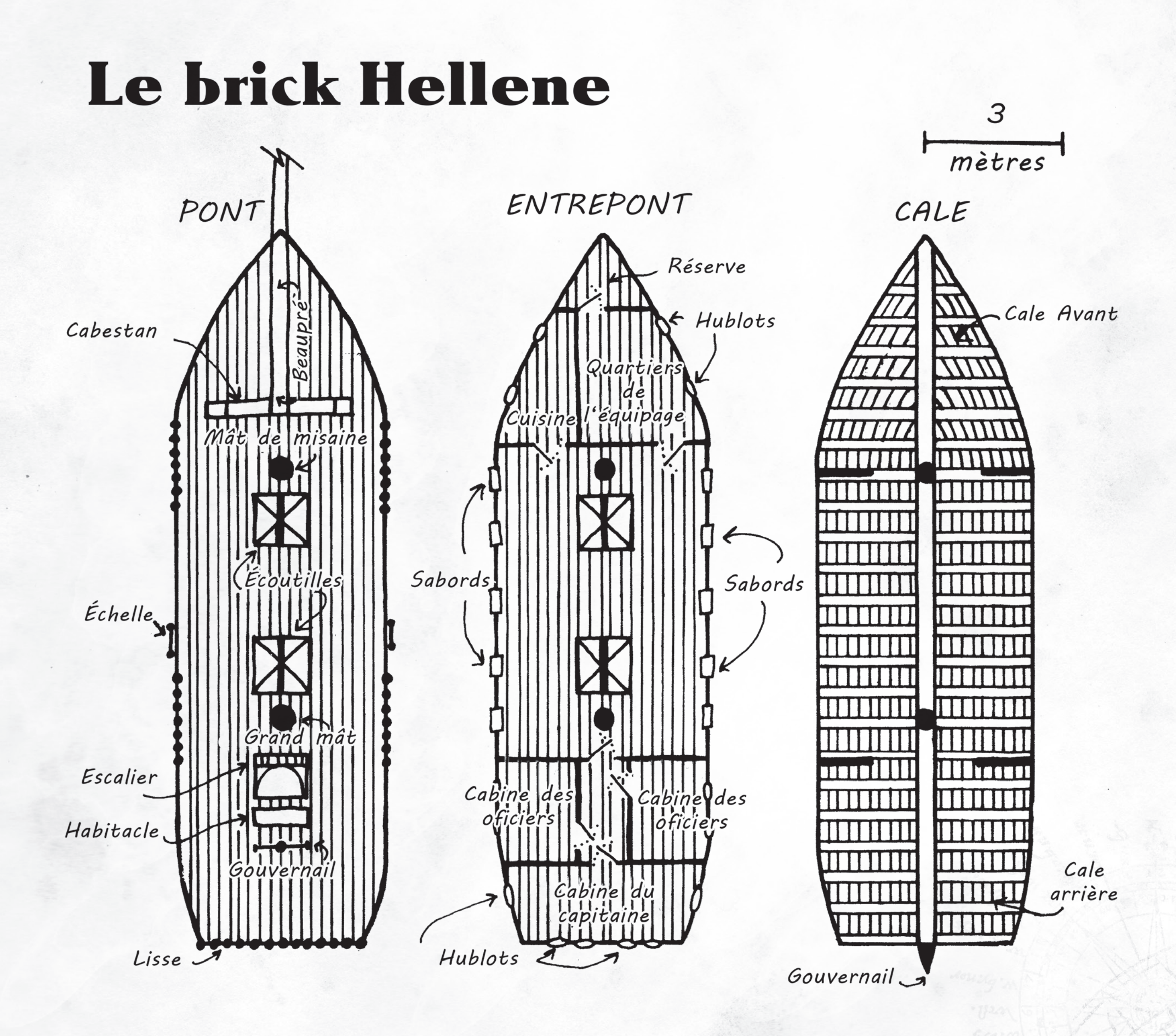
Une maladresse (96-00) donne lieu à un renvoi immédiat du dernier repas avalé, à une perte temporaire de 1D12 points de CON (les points de vie ne sont pas concernés) et à une immobilisation presque totale jusqu'à la fin de la croisière. Les points de CON perdus à cause du mal de mer sont récupérés au rythme d'un par heure après être revenu sur la terre ferme. Une fois qu'un investigateur réussit son test de CON, il est considéré comme immunisé contre le mal de mer… tout du moins jusqu'à la fin du scénario.

L'incessant roulis affecte aussi l'équilibre d'un investigateur, donnant lieu à une perte de 1D12 points de DEX (en plus de toute autre perte due au mal de mer) les 1D3 premières fois qu'il part en mer. Les pêcheurs, matelots et autres marins ont déjà le pied marin et ne souffrent pas de cette perte.

À voir, explorer et découvrir

Plusieurs lieux en mer valent la peine d'être explorés dans les environs de Kingsport : le phare de North Point (810), l'Île du Pilote, où les vaisseaux fantômes sont censés jeter l'ancre (809), la crête rocheuse et dépouillée qui se dresse hors des flots au niveau du récif Jersey, la falaise incroyablement élevée de Kingsport Head et l'embouchure de la rivière Miskatonic.

Des choses étranges peuvent être découvertes en mer : l'épave d'un navire disparu, des bandes d'algues luisant d'une couleur vert-jaune, signe que la vase alcaline de Mère Étoile laisse des traces, des planches pourries appartenant à l'Hellene, des épaves ou des espars qui n'appartiennent pas à ce monde (peut-être en provenance des Contrées du Rêve), la carcasse d'une baleine ou d'un poisson géant, la masse puante d'un poisson en décomposition flottant à la surface à proximité de plusieurs algues tachées de vase jaunâtre



Tentacules externes (x7)

FOR	20
CON	30
TAI	40
INT	75
POU	spécial
DEX	10

Points de vie moy. : 7
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Mouvement : 6

Combat
Attaques par round : 1 par tentacule

Option de combat rapproché : Le tentacule externe saisit sa cible puis lui inflige une constriction et un choc psychique.

Constriction : Elle inflige 1D2 dégâts par tour.

Choc psychique : Mère Étoile peut infliger un choc psychique à toute personne qui touche ou frappe l'un de ses tentacules. Il se produit lorsque l'attaquant utilise ses poings ou une arme de mêlée. Outre les dégâts infligés par la constriction, la victime doit réussir un test opposé de POU contre le POU de Mère Étoile ou son tentacule. Si la victime échoue, elle peut se voir infliger une vision extraterrestre de la mémoire de Mère Étoile. Cela provoque 1D6 points de dégât et une perte de 0/1D4 points de Santé mentale.
Les tentacules externes ont chacun 10 % du POU actuel de Mère Étoile.
Un tentacule peut être supprimé par un test opposé de FOR ou en le détruisant.
Une fois que ses membres sont détruits, Mère Étoile ne peut que se défendre en employant son équipage de morts-vivants ou à l'aide de sorts et autres capacités.
Si elle en a l'occasion, elle fait plonger l'Hellene pour se dissimuler dans le fond marin, régénérant ses membres au rythme d'un par jour.

Constriction par tentacule : 20 %, dégâts 1D2 par tour

Protection : Les armes pouvant empaler n'infligent que la moitié de leurs dégâts.

Compétences : Détecter forme de vie humaine 35 %.

Perte de Santé mentale : 0/1D3.

Tentacules internes (x3)

FOR	40
CON	60
TAI	40
INT	75
POU	spécial
DEX	45
APP	30

Points de vie moy. : 10
Impact moy. : -1
Carrure moy. : -1
Points de magie moy. : 20
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1 par tentacule

Option de combat rapproché : Le tentacule saisit sa cible puis lui inflige une constriction et un choc psychique.

Constriction : Elle inflige 1D6 dégâts par tour.

Choc psychique : Mère Étoile peut infliger un choc psychique à toute personne qui touche ou frappe l'un de ses tentacules. Il se produit lorsque l'attaquant utilise ses poings ou une arme de mêlée. Outre les dégâts infligés par la constriction, la victime doit réussir un test opposé de POU contre le POU de Mère Étoile ou son tentacule. Si la victime échoue, elle peut se voir infliger une vision extraterrestre de la mémoire de Mère Étoile. Cela provoque 1D6 points de dégât et une perte de 0/1D4 points de Santé mentale.
Chacun des membres internes dispose d'un POU égal à 50 % du POU actuel de Mère Étoile.
Un tentacule peut être supprimé par un test opposé de FOR ou en le détruisant.
Une fois que ses membres sont détruits, Mère Étoile ne peut que se défendre en employant son équipage de morts-vivants ou à l'aide de sorts et autres capacités.
Si elle en a l'occasion, elle fait plonger l'Hellene pour se dissimuler dans le fond marin, régénérant ses membres au rythme d'un par jour.

Constriction par tentacule : 50 %, dégâts 1D6 par tour

Protection : Les armes pouvant empaler n'infligent que la moitié de leurs dégâts.

Compétences : Détecter forme de vie humaine 50 %

Perte de Santé mentale : 0/1D3

ou encore un cadavre de noyé sans lien avec la vague de disparitions. Une nuit, les investigateurs pourront entr'apercevoir un vaisseau fantôme ; peut-être pas l'Hellene, mais un navire qui lui ressemble tiré des légendes marines.

Un vaisseau infernal baptisé Hell

L'Hellene est un brick à voiles carrées de deux mâts construit en 1727. Ces détails sont reconnaissables par un test d'Histoire. Sa coque est criblée de trous et des planches pourries pendent du bastingage. L'étambot est brisé net au bout d'un mètre et l'ancre a disparu. Le mât de misaine est rompu et son sommet gît au-dessus du pont, emmêlé dans une masse d'espars cassés ou de restes de voiles fantomatiques qui pendent de l'ensemble. Les planches du pont sont gondolées, simplement affaiblies par endroits, mais carrément manquantes à d'autres. Sur l'étrave, on peut lire le nom HELL (les trois autres lettres ont disparu).

Des bandes d'algues pendent des brèches de la coque et du pont, ainsi que des mâts. La nuit, elles luisent d'une lueur jaunâtre (voir plus loin « Les excroissances du navire »). Des membranes jaunes tirant sur le vert, gluantes et déchirées remplacent les voiles. D'autres, plus épaisses, colmatent les ouvertures dans la coque. Quiconque s'approche du vaisseau fantôme perd 1/1D6 points de Santé mentale.

Pont

Les investigateurs peuvent atteindre le pont en grimpant par les échelles sur les flancs du navire. Il est jonché d'éclats de bois, de restes de cordages, de limon incrusté dans le bois et de flaques de vase gluante de couleur jaune-vert. Un test de Trouver Objet Caché permet de remarquer des traces de pas dans la vase.

Les personnages qui explorent le pont doivent faire un test de Chance pour éviter de tomber à travers les planches vermoulues. Ceux qui chutent subissent 1D6-1 dégâts et se retrouvent dans « l'entrepont ». Il est possible d'accéder à cette zone par des écoutilles pourrissantes. Elles sont criblées de trous desquels des sortes de racines serpentent jusqu'au pont.

L'escalier des cabines, dont les parois sont striées de racines velues, mène à une échelle qui conduit au pont inférieur. L'habitacle brisé qui abritait autrefois la boussole ne contient plus à présent que du limon et des algues.

Des bandes jaune-vert sont agrippées au gouvernail, maintenant tordu et démoli, et serpentent jusqu'à la cale. Déranger le gouvernail ou les rubans donne lieu à une attaque des tentacules de Mère Étoile (voir « Les excroissances du navire »).

Entrepont

Cette zone contient les quartiers du capitaine, des officiers et de l'équipage. Aucune de ces pièces ne contient d'indice ou d'objets intéressants, mais le Gardien peut permettre aux investigateurs de découvrir des effets personnels rouillés, incrustés de

limon et inidentifiables s'il le souhaite. L'équipage de squelettes de Mère Étoile attend généralement dans ces cabines qu'elle les appelle. Toute la partie médiane servait d'entrepôt et à accueillir les canons de l'Hellene, comme l'indiquent les sabords autrefois fermés. Il ne reste plus aucun canon : Mère Étoile les a considérés comme des poids inutiles et les a jetés par-dessus bord.

Accroché au grand mât de l'entrepont, un petit paquet ressemblant au cocon d'une plante de chair renferme quelques ossements humains qui pointent dans des angles improbables. Voir cette horreur mineure coûte 0/1D3 points de Santé mentale. Les écoutilles de l'entrepont mènent à la cale et sont striées d'innombrables longues bandes et tentacules qui serpentent jusqu'au pont et par les sabords. Les cuisines sont une véritable jungle de bandes et racines, émanant toutes d'un imposant objet situé près de la cloison avant. Un test de Trouver Objet Caché réussi révèle que cet objet est un ancien corps humain qui n'est plus maintenant qu'un assemblage d'os et de cuir parcheminé maintenu par des bandes ressemblant à des lianes (perte de Santé mentale de 0/1D4).

Une petite armoire de stockage dans le gaillard avant contient un fouillis composé d'éclats de bois, de vieux vêtements et de bouts de cordages. Au beau milieu se trouvent les cadavres de deux membres de l'équipage originel de l'Hellene qui n'ont pas encore été ranimés par la « chose-pierre » (perte de 1/1D4+1 points de Santé mentale). Mère Étoile les utilisera pour remplacer les membres d'équipage perdus.

Cale

La cale accueille une véritable horreur. Des lianes jaune-vert sont attachées au pont, aux cloisons et au plancher. Des piles de sable et de boue et des flaques de vase jaune-vert sont partout. La puanteur de la chair en décomposition est insoutenable et s'amplifie à mesure que l'on s'approche de la proue.

C'est dans la cale avant qu'attend l'horreur ultime. Plusieurs tertres parsèment le sol autour d'un tas plus imposant sur lequel repose une pierre à l'étrange luminescence jaune-vert ressemblant grossièrement à une Vénus préhistorique : Mère Étoile. De fins tentacules partent de la pierre pour devenir des lianes une fois le plancher atteint, puis des racines visibles partout dans le navire. Plusieurs de ces tentacules plongent dans des petits tas sur le plancher qui se révèlent être des corps humains relativement frais : les victimes des récentes disparitions. Ces cadavres sont ratatinés, couverts de limon et apparemment fixés à la coque par la familière vase jaune-vert. La perte de Santé mentale causée par cette écœurante découverte est de 1D3/2D6.

Les excroissances du navire

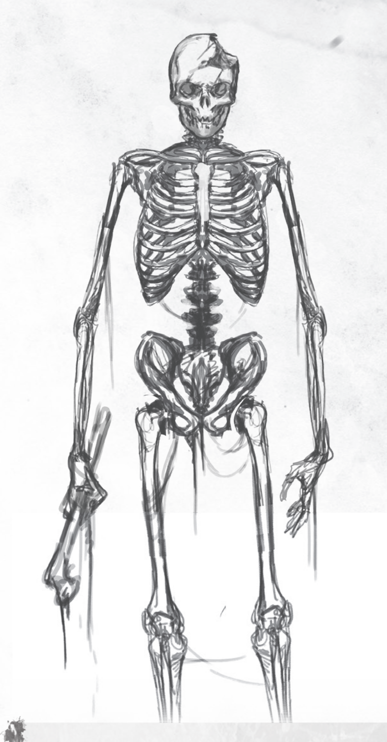
Mère Étoile s'est développée dans tout l'Hellene comme une plante parasite maléfique, envoyant ses tentacules ressemblant à des racines partout dans le navire, voire même par les sabords pour traîner dans l'eau le long du bateau. À l'intérieur, les excroissances ressemblent à des racines, mais boursouflées, presque semblables à des tendons. Elles courent dans les escaliers, s'enfoncent entre les planches et forment une barrière dans les embrasures de porte.

Mère Étoile a fait pousser plusieurs membres qu'elle peut manipuler avec une belle dextérité. Sept fins tentacules externes couverts de longs cils s'étendent jusqu'aux confins du navire, une trentaine de centimètres pour chaque point de POU de Mère Étoile. Elle dispose également de trois pseudopodes plus épais pour détecter et saisir des proies dans le navire.

L'équipage de squelettes

Ancien équipage de l'Hellene, ces cadavres préservés par la magie ont passé les deux derniers siècles au fond de l'océan à se décomposer lentement et à servir de repas aux poissons. Vêtus de haillons répugnants, ce sont d'horribles choses squelettiques striées d'algues luminescentes prises dans leurs cheveux ou sortant de leur mâchoire tombante. Les membres des cadavres sont fins et osseux, couverts d'une chair caoutchouteuse et froide comme la mort marquée de nombreuses blessures. Leurs yeux roulent dans des orbites pleines de vases. Il manque à certains des doigts, orteils ou membres. L'un d'eux a le crâne ouvert en deux, tandis que la cage thoracique défoncée d'un autre accueille un petit poisson.

Les membres de l'équipage sont des esclaves de Mère Étoile, des morts-vivants qui n'ont pas de volonté propre. Ils peuvent être utilisés jusqu'à 30 mètres du navire. Chacun de ces zombies porte un fragment de Mère Étoile sur lui, ce qui permet à cette dernière de voir par ses yeux et entendre par ses oreilles. L'équipage accomplit loyalement ses demandes. Les vivants ne peuvent les arrêter qu'en les détruisant ou en tuant Mère Étoile.



L'équipage de squelettes

FOR	65
CON	70
TAI	65
DEX	40
APP	30
INT	75
POU	50

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : Les zombies peuvent étrangler leur victime et occasionner des dés bonus sur les attaques au corps à corps sur une réussite en lutte.

Strangulation : Si l'investigateur échoue un test opposé de FOR pour se libérer, le zombie occasionne 1D4 dégâts par tour.
Lutte : une réussite majeure de test de corps à corps entraîne un dé bonus aux attaques par morsure ou strangulation.

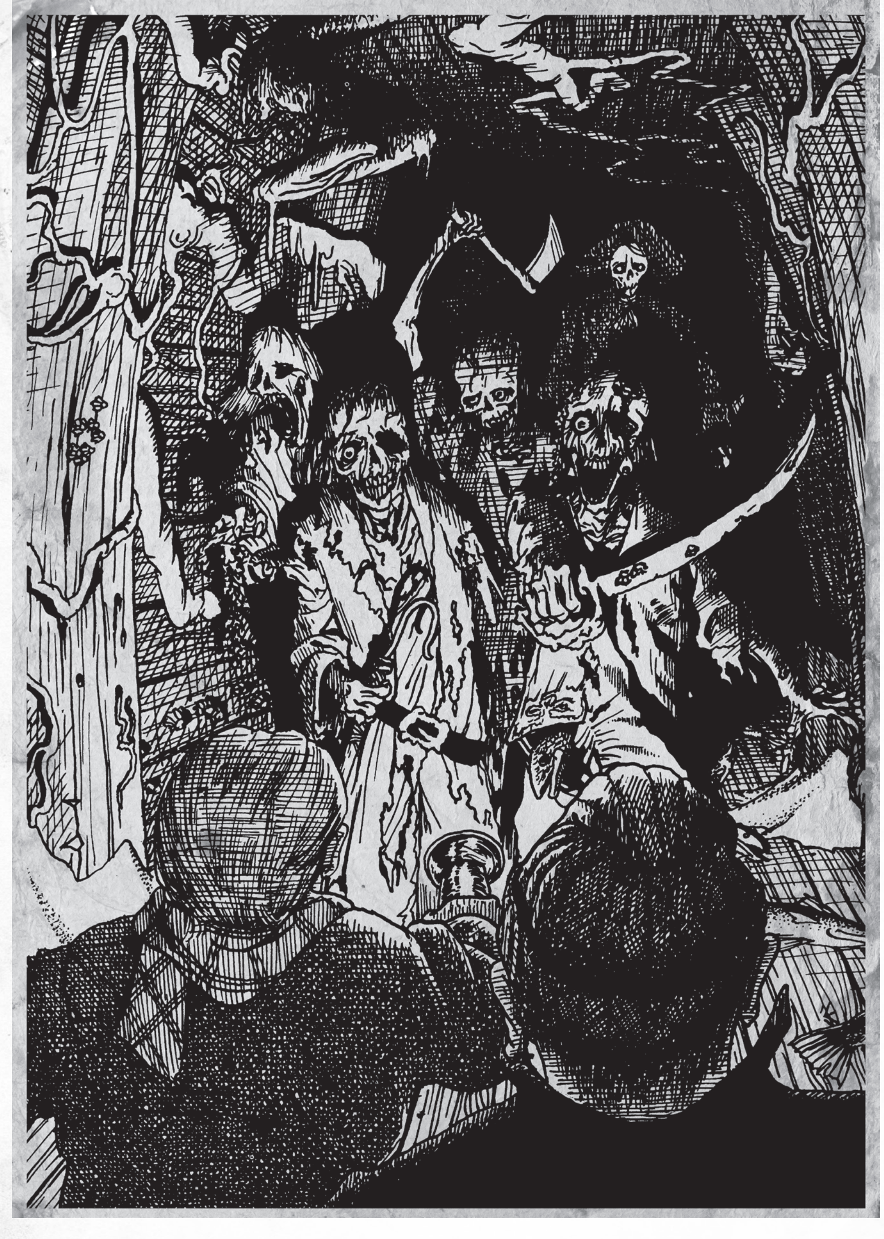
- Strangulation 50 %
  dégâts 1D4 par tour
- Morsure 30 %
  dégâts 1D4+1
- Combat rapproché (corps à corps) 65 %
- Combat rapproché (sabre) 60 %
- Esquive 35 %

Armes
- Sabre, dégâts 1D8+1+ Impact
- Sabre brisé, dégâts 1D6+ Impact
- Couteau, dégâts 1D4+2+ Impact
- Gourdin, dégâts 1D8+ Impact

Protection : Aucune, mais les armes pouvant empaler n'infligent que la moitié de leurs dégâts.

Compétences
Écouter 25 %
Nager 25 %
Trouver Objet Caché 25 %

Perte de Santé mentale : 1/1D6+1



Mère étoile,
Divinité réveillée par le crime et le sang

FOR	40
CON	150
TAI	10
INT	75
POU	175+
DEX	25
APP	0

Points de vie moy. : 16
Impact moy. : -2
Carrure moy. : -2
Points de magie moy. : 35+
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : Variable

Option de combat rapproché : Mère Etoile utilise ses zombies ou ses tentacules contre les investigateurs.

Armes : Aucune.

Protection : 8 points sous forme de coquille chitineuse. Comme Mère Étoile ne peut pas se déplacer par elle-même, toutes les attaques physiques contre elle bénéficient d'un dé bonus. Mère Étoile peut régénérer ses points de vie perdus en dépensant 1 point de magie pour 1 point à restaurer (Voir aussi la défense par chose psychique sous « *Les excroissances du navire* »).

Sorts : Suggestion Mentale, Épuiser le Pouvoir, Créer un Zombie (l'équipage de squelettes), Lame de Fond, Étreinte de Cthulhu, plus la capacité à Créer un brouillard, à immerger et faire émerger l'Hellene et à se nourrir d'humains.

Compétences :
Détecter forme de vie humaine 55 %

Le vaisseau comprend actuellement neuf membres d'équipage activés, notamment le corps de Douglas Corben vêtu de son uniforme de capitaine. Deux autres attendent dans la réserve située dans le pont intérieur. Le choix de l'arme de chaque squelette est laissé à la discrétion du Gardien. Chacune peut être personnalisée pour correspondre à la force et aux armes du groupe. Le Gardien a tout à fait le droit d'infliger des infections aux investigateurs touchés par les armes rouillées et sales de l'équipage.

Mère Étoile

Mère Étoile est en réalité un morceau de pierre de couleur jaune-vert de la taille d'un nourrisson. Sa forme rappelle vaguement une silhouette féminine rondouillarde sans visage à la poitrine imposante. Un investigateur qui réussit un test de Mythe de Cthulhu fait le lien entre cette chose et les Dieux Extérieurs et se rend compte que cette entité dispose d'un pouvoir immense.

Mère Étoile est une créature intelligente qui se défendra avec tout ce qu'elle possède. Elle peut attaquer à distance avec ses tentacules qui traînent dans tout le navire, voire dans la mer. Son équipage de squelettes n'attend que son ordre pour exécuter ses désirs sur ou hors du bateau. Elle peut utiliser ses sorts et capacités magiques contre ses victimes, et peut notamment immerger le navire à tout moment.

Créer un brouillard

Mère Étoile peut générer un brouillard artificiel. Cela nécessite 5 points de magie et 5 minutes (25 tours). Une fois créé, le brouillard se répand dans le navire dans toutes les directions à la vitesse de 10 mètres par tour jusqu'à une distance de 25 mètres (nécessitant 6 minutes). La brume se dissipe normalement au rythme de 10 mètres par tour. Le brouillard peut être créé plusieurs fois, et ses effets se cumulent alors. La visibilité dans les différentes zones du brouillard artificiel est indiquée sur le diagramme ci-après.

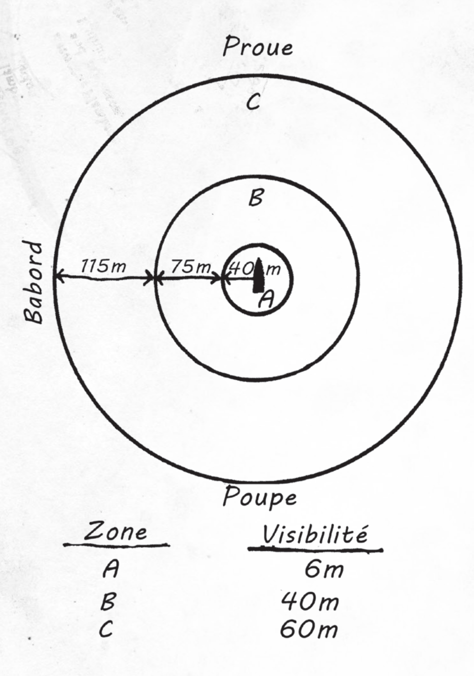
Faire émerger et immerger l'Hellene

Mère Étoile peut soulever le navire des fonds marins en dépensant 10 points de magie. Étant donnée la profondeur moyenne des eaux au large de Kingsport, l'émersion prend en général environ 10 minutes, car Mère Étoile doit imperméabiliser toute la coque avec ses membranes avant d'oxygéner l'eau pour faire remonter le navire.

Si un vaisseau se trouve directement au-dessus de l'Hellene, un test de Pilotage (Bateaux) est nécessaire pour sortir de la zone d'émersion du brick. En cas d'échec, une petite embarcation sera pulvérisée par le vaisseau fantôme, tandis qu'un bateau plus gros sera sérieusement endommagé. Toute


HELL

Densité du Brouillard



personne se trouvant à bord subit 1D10 points de dégâts et est projeté par-dessus bord. Chaque personne qui voit le navire jaune-vert surgir de l'océan perd 1/1D4 points de Santé mentale en plus des 1/1D6 points de Santé mentale perdus à cause de la vision du navire infernal lui-même.

L'immersion de l'Hellene est bien plus rapide. La « chose-pierre » ouvre simplement ses membranes, laissant l'eau inonder le navire. Cela ne nécessite qu'un point de magie ; le vaisseau disparaît dans flots en 3D4 tours. Les petites embarcations à proximité doivent réussir un test de Pilotage (Bateaux) pour ne pas chavirer dans le tourbillon créé par le sillage du vaisseau en immersion.

Toute personne se trouvant sur le pont de l'Hellene lorsque le navire est immergé peut s'échapper facilement, mais s'il se trouve dans un étage inférieur il doit réussir un test majeur de DEX pour chaque niveau du bateau qu'il doit parcourir. Un échec signifie que la victime est prise dans l'inondation et qu'elle n'arrive pas à s'échapper.

Une fois sous l'eau, les personnes prisonnières doivent faire des tests pour éviter la noyade à chaque tour (voir les règles de noyade dans le manuel du Gardien p. 411) et perdent en plus 1/1D3 points de Santé mentale. Un test de Chance permet au personnage de trouver une ouverture dans la coque et un test de Nager de s'enfuir du navire en immersion. Des ouvertures peuvent être percées en donnant des coups dans la coque par un test de FOR de l'investigateur. En cas de réussite, un trou d'une TAI de (2D6) x5 est créé. D'autres coups et tests de résistance peuvent être nécessaires pour agrandir le trou, afin qu'il soit au moins de la même TAI que l'investigateur. Laissez un personnage piégé faire deux coups par tour.

Se nourrir

Mère Étoile se nourrit de la souffrance humaine. La moitié des points de Santé mentale et de vie perdus à moins de 30 mètres du navire sont convertis en points de magie et ajoutés à son total actuel (mais ne peuvent jamais excéder son POU maximal). Si au cours d'un tour elle obtient plus de 10 points de magie, elle les convertit en un point de POU permanent qui est alors ajouté à son total. Dans un souci de simplification, le Gardien peut ajouter 1 point de magie standard et 1 point de POU pour chaque victime non joueur dont elle s'empare dès le début de l'aventure.

Tactiques de Mère Étoile

En général, Mère Étoile commence par hanter les mers au beau milieu de son brouillard. Après avoir détecté une petite embarcation, elle s'approche, déploie ses tentacules externes pour s'en saisir, puis y envoie son équipage. Les morts-vivants tuent ou s'emparent alors des victimes désignées et les amènent dans la cale de l'Hellene pour rencontrer Mère Étoile. La « chose-pierre » s'empare de ses proies avec ses tentacules, les brise, puis les infeste de racines par le biais desquelles elle se nourrit.

Mère Étoile peut également détruire de petites embarcations en surgissant directement dessus depuis les profondeurs. Cette tactique a tendance à endommager l'Hellene, et elle est donc utilisée avec parcimonie. Vous pouvez considérer que l'Hellene peut rattraper n'importe quel bateau à voile et la plupart de ceux à moteur.

Si des navires l'approchent sciemment, elle attend qu'ils soient suffisamment proches pour s'emparer du vaisseau avec ses tentacules ou son équipage, si les visiteurs ne font pas mine de l'aborder. Si c'est eux qui viennent à elle, elle attend qu'ils embarquent avant d'envoyer son équipage et ses tentacules internes les plus gros et forts pour attaquer. Si les intrus atteignent la cale, elle se sert de ses pouvoirs. S'il ne lui reste plus beaucoup de points de magie, elle peut fuir ses adversaires en immergeant rapidement le navire sous la surface.

Explorer le navire est une entreprise sombre et périlleuse. Les craquements des planches du navire en décomposition, les balancements des tentacules jaune-vert, les mares d'eau et les épaisses ténèbres sous le pont contribuent à l'horreur de la situation. Ponctuez cette atmosphère d'irruptions soudaines de dangers, comme l'apparition de cadavres, d'un membre d'équipage ou d'un tentacule qui prend soudain vie. Quand les investigateurs atteindront la cale, ils doivent avoir presque épuisé leur réserve de sérénité, de points de Santé mentale et de munitions. Si Mère Étoile est trouvée et enfin vaincue, c'est la panique qui doit s'emparer d'eux alors que le navire sombre.

Conclusion

VAINCRE MÈRE ÉTOILE

Mère Étoile est un adversaire dangereux. Les investigateurs sont forcés de la rencontrer sur son terrain de prédilection : en pleine mer, dans un environnement clos et restreint qu'elle contrôle presque parfaitement. Pour vaincre, les investigateurs devront sûrement s'y prendre à plusieurs fois. La première rencontre leur permettra d'évaluer la force de leur adversaire, voire de la réduire un peu. Les tentatives suivantes peuvent les amener à être confrontés à Mère Étoile elle-même (pour le meilleur et pour le pire). Une fois que l'équipage et les tentacules ont été détruits, Mère Étoile peut encaisser quelques coups de feu ou d'explosifs chanceux, mais sa capacité à immerger rapidement le bateau lui donnera le temps de restaurer ses pertes. Un groupe puissant, rapide et intelligent peut être capable de passer outre ses défenses et de l'attaquer directement avant qu'elle soit en mesure de réagir. Même si Mère Étoile est détruite, les investigateurs restent en danger. Sans le contrôle et la magie de la créature, l'Hellene est rapidement inondé et sombre en quelques minutes, pouvant noyer attaquants et charges d'explosifs sans distinction.

SANTÉ MENTALE, RÉCOMPENSES ET HANDICAPS

Si les investigateurs détruisent Mère Étoile avant qu'elle ne soit capable de quitter les eaux de Kingsport, récompensez chaque investigateur de 2D10 points de Santé mentale. S'ils ont dû



la traquer dans d'autres mers pour l'arrêter, la récompense n'est que de 2D6 points de Santé mentale. S'ils ont mis au jour les détails du premier naufrage de l'Hellene (dans les archives des douanes), offrez à chaque investigateur un point de Santé mentale supplémentaire, augmenté de 1D3 s'ils ont découvert l'origine extraterrestre de Mère Étoile. Chaque mort-vivant de l'équipage ou tentacule/tendon abattu offre à l'investigateur concerné 1D3 points de Santé mentale.

Si les investigateurs n'ont pas réussi à arrêter Mère Étoile avant le Jour 16, elle part dans d'autres mers, disparaissant de la zone de Kingsport au cours des 1D4 jours suivants. Si cela se produit, les investigateurs perdent chacun 1D3 points de Santé mentale lorsqu'ils entendent des récits de disparitions similaires se produisant sur la côte du Massachusetts (Gloucester, Boston, Cap Cod ou Nantucket). À moins que les investigateurs ne partent immédiatement pour traquer Mère Étoile et l'abattre définitivement, ils perdent 2D4 points de Santé mentale supplémentaires lorsqu'ils se rendent compte que le cauchemar nautique continue.

RÉCOMPENSES PÉCUNIAIRES ET SOCIALES

Que les investigateurs aient commencé cette aventure à la demande des pêcheurs de Kingsport ou non, les pêcheurs sont soulagés que les disparitions cessent. S'ils sont au courant de l'implication des investigateurs dans la fin de cette horreur, ils récompensent le groupe en leur offrant 200 $ plus 10 $ par investigateur. Cet argent est collecté auprès des pêcheurs et leurs familles. Le groupe peut également s'être fait des amis (ou ennemis ?) parmi les pêcheurs, ce qui peut donner lieu dans des interactions futures à des prix réduits pour la location de bateaux ou des cours de voile, voire des repas de fruits de mer gratuits. Si le groupe est particulièrement méritant, les conserveries peuvent offrir une récompense pécuniaire identique à celle des pêcheurs.

Les interactions des investigateurs avec les garde-côtes peuvent avoir un impact sur leur Crédit. S'ils ont interféré avec eux de manière mineure (par exemple, en ne respectant pas le couvre-feu), ils perdent 1D3 à leur score de Crédit. Des transgressions plus graves ayant donné lieu à des arrestations par exemple, leur score de Crédit perd 1D10 points. Si les garde-côtes et les investigateurs s'allient pour mettre un terme à l'affaire de l'Hellene, chaque investigateur reçoit un bonus de 1D6 à son score de Crédit.

Si les investigateurs ont découvert les archives des douanes abordant le naufrage de l'Hellene, ils ont mis au jour un élément important de l'histoire de Kingsport. La société d'histoire de la ville sera ravie de payer 5D20 dollars pour un tel document (des historiens privés ou des chercheurs peuvent payer au moins autant) ou de proposer aux donateurs une carte de membre à vie à la société d'histoire. De même, s'ils ont mis au jour les archives de l'ancienne église congrégationiste et des rapports d'Eben Hall sur l'opération menée contre l'église, ils peuvent être récompensés pour la découverte de ces documents d'une telle valeur historique. La société d'histoire peut offrir à nouveau 5D20 dollars pour les rapports sur la vague d'arrestations ou une carte de membre à vie.

Si l'église congrégationiste ne payera rien pour la récupération des anciennes archives, elle peut proposer aux investigateurs son assistance dans leurs prochaines aventures. Toute donation de document historique par les investigateurs ajoute 1D4 points au Crédit des donateurs, plus le respect et l'admiration des historiens et érudits locaux. Toute personne qui lit les archives des douanes, les archives de l'église et le rapport sur le coup de filet conter l'église bénéficie de 1D4 points par document aux compétences Histoire de Kingsport et Culte de Kingsport.

Bien entendu, la nature sensible du rapport sur le raid sur l'église peut attirer une attention indésirable sur les investigateurs. Certaines familles locales respectées peuvent avoir des ancêtres impliqués, et certaines entités puissantes et immortelles peuvent vouloir éviter que leur divinité et leurs adorateurs soient révélés.

Enfin, une note plus sombre : Mère Étoile, une entité extraterrestre, contrôlait ses fragments séparés à distance. Il est possible qu'un autre fragment de son être ait survécu quelque part. Ainsi, un tentacule jaune-vert a pu s'enraciner dans un fond marin au large du récif Jersey… et attend patiemment qu'un poisson passe à proximité.

Aides de jeu

Veuillez croire que ce que je suis sur le point de faire n'est dû à personne, et surtout pas à mon ami le plus cher, Derek. Comme pourrais-je blâmer autrui quand même la poésie, mon amour le plus sincère, ne fait qu'aggraver mon état ? Mon âme est malade, et je vois le choix que je suis sur le point de faire comme le traitement le plus efficace pour guérir ce qui m'affecte. Je choisis de mourir comme Shelley mourut, car son âme aussi, je pense, était malade. Mais alors que sa vie lui a été prise, j'offre la mienne généreusement dans l'espoir d'apaiser ce qui torture le cœur et l'âme des poètes. Je préfère donner ma vie dans ce but que la gâcher dans un asile, comme ce fut le cas de ce pauvre Ainsley.

Adieux,

Charles Baxter

Aide de jeu 1
La lettre de suicide de Charles Baxter

DÉCÈS DE CHARLES BAXTER

La police a récemment confirmé que le corps découvert dans le port de Kingsport était celui du poète et artiste de vingt-sept ans Charles Baxter. Une barque louée par l'homme avait récemment été découverte à la dérive dans le port.

Une lettre d'adieux avait été découverte dans l'embarcation abandonnée parmi plusieurs recueils de poèmes. Interrogé par les forces de l'ordre, le colocataire de M. Baxter a affirmé que son ami ne lui avait pas semblé particulièrement perturbé avant sa mort et que sa lettre d'adieux ne correspondait pas du tout à son caractère.

Le Dr Enoch Warren, agissant en tant que médecin légiste, a confirmé que la mort avait été provoquée par noyade. Le commissaire Tristram Crane a classé cette affaire comme suicide. Le corps devrait être rapatrié à New York, lieu de résidence de la famille de Baxter, pour y être inhumé.

Kingsport Chronicles

Aide de jeu 2
Article du Kingsport Chronicles

[1822] La dernière nuit passée à Gosdau, Roger a très mal dormi. L'altitude et l'alcool ont eu un effet néfaste sur lui, et il s'est réveillé en hurlant. Cependant, il s'est rapidement calmé, et a expliqué avoir rêvé qu'un dieu grec lui a proposé d'être sa muse. Nous nous sommes séparés peu après cet événement, mais j'ai rarement réussi à dénicher de nouvelles œuvres de sa plume. J'ai entendu des rumeurs disant qu'un de ses poèmes a poussé une jeune Parisienne au suicide, mais ce sont le genre de ragots que les poètes espèrent générer. Lorsque j'ai entendu dire qu'il avait définitivement arrêté d'écrire pour se consacrer à son alcoolisme, j'en ai conclu que soit la muse de Roger l'avait trahi, soit que lui-même avait trahi sa muse…

Aide de jeu 4
Un souvenir par une connaissance d'Ainsley, John Howard

Le petit Roger, tout tremblotant, a bien choisi son moment et son lieu (en pleine révolte des Grecs contre les Turcs, quelle idée) pour me présenter son dernier poème. Il y a quelque chose de triste et désespéré chez lui cette fois-ci, quelque chose que je n'avais pas remarqué lorsque nous nous étions rencontrés à Venise, et je me suis senti obligé d'accepter son manuscrit. Chère sœur, je peux maintenant t'avouer avoir rarement lu tant de beauté et de tragédie liées ensemble dans un seul poème. Son talent s'est épanoui au-delà de toute attente, et je dois dire que son petit sonnet m'a ému presque autant que le meilleur poème du pauvre Shiloh... et vous savez à quel point il comptait pour moi. Et pourtant, l'insaisissable Roger ne fit que me regarder, reprit son poème et quitta Missolonghi comme si je l'avais offensé ou dit quelque chose qu'il savait déjà. C'est un petit homme bien intrigant, mais j'espère pouvoir lire d'autres œuvres de sa main

Aide de jeu 5

Extrait d'une lettre de lord Byron concernant Ainsley et datant du début de l'année 1824

Il me faut tout de même admettre ceci : lorsque j'ai lu son premier recueil, « Le bosquet des satyres et autres poèmes », j'ai reconnu en Ainsley un talent intéressant, mais mineur. Quand Calder, un agent littéraire britannique, m'a contacté pour m'annoncer dans le plus grand enthousiasme que d'autres œuvres avaient été découvertes, je lui ai simplement répondu que le moins que je pouvais faire était d'y jeter un œil. Je les ai dévorées en une nuit. J'ai frissonné quand Ainsley voulait que je frissonne et j'ai pleuré, pleuré mon bon monsieur, quand il voulait que je pleure. Aucune autre œuvre ne m'a autant touché, ni avant ni après. Je peux comprendre que votre ami ait été ému au point de s'ôter la vie ; moi-même qui suis quelqu'un de très sensible j'y ai songé.

Aide de jeu 6

Commentaire d'Edward Gilmour, érudit et éditeur

« La muse du désespoir »
Une introduction par Edward Gilmour.
La vie torturée de Roger Ainsley (1799-1846) a commencé au sein d'une riche famille d'aristocrates britanniques. Ainsley était le plus jeune des deux frères et son intérêt pour l'art a vite déplu à sa famille. Son frère Charles est mort alors que Roger avait quatorze ans, et ses parents ont suivi trois ans plus tard. Grâce à son héritage, Ainsley s'est lancé dans une carrière de poète et d'artiste, parcourant l'Europe à la recherche d'inspiration. Au cours de ses voyages, il fit la connaissance des grands poètes de son temps : Shelley, Keats, Lord Byron, Coleridge et bien d'autres.
La poésie d'Ainsley est ancrée dans le remord, la morbidité, la haine et la peur… et bien plus que celle de ses contemporains romantiques. La plupart de ses poèmes sont courts ; il estimait en effet que des œuvres plus longues ne suscitaient pas d'émotion. Les thèmes poétiques d'Ainsley empruntent à la mythologie (*Le bosquet des satyres*) autant qu'aux lamentations d'un amour perdu (*La jeune fille noyée*) et à des voyages fantastiques et étranges (*Perdu dans les marches de Kohlsen*). Lui-même était un homme calme et solitaire qui fut une fois trompé et manipulé par une jeune fille française de réputation douteuse.
Dès le début des années 1820, après la publication de deux recueils teintés de morosité et de morbidité, la production littéraire d'Ainsley ralentit. C'est à ce moment qu'il se rendit en Grèce, un pays alors déchiré par la guerre, où il revit Lord Byron peu de temps avant sa mort. Peu après cet épisode, Ainsley cessa complètement d'écrire et sombra dans l'alcool et la drogue.
Il revint brisé en Angleterre et fut placé par ses amis et sa famille à l'asile Malbray, non loin de Londres. Il y resta plus de vingt ans, jusqu'à sa mort en mars 1846. Après un scandale impliquant le directeur de l'asile Malbray dans les années 1890, une enquête à l'institut permit de mettre au jour des œuvres inédites d'Ainsley. Elles restèrent quelque temps entre les mains d'un collectionneur privé avant d'être finalement imprimées sous la forme du recueil que vous tenez à présent entre les mains, *Rêves et Songeries*. Plusieurs figures d'autorité ont étudié les manuscrits de ces œuvres et la plupart en ont conclu qu'Ainsley a conçu ces poèmes et esquisses pendant son internement à Malbray. Ainsi, ils véhiculent encore plus de puissance émotionnelle et personnelle que les premières œuvres d'Ainsley. Ces poèmes et leurs esquisses représentent les œuvres définitives d'un homme talentueux injustement ignoré.

« Les cycles de la décomposition »
Série de poèmes décrivant l'écoulement d'une année. Chacune des quatre saisons est illustrée d'un dessin.
Après une période de pluie au début du printemps, le narrateur se tient sur une pelouse avec un compagnon. Des fleurs poussent avidement sur un tertre à la forme étrange et commencent à chanter d'une voix passionnée. Le chat du narrateur poursuit, attrape, joue avec un moineau et finit par le tuer.

En été, le chat repu se repose à l'ombre tandis que le cadavre de sa proie se décompose sous la chaleur. Le chant des fleurs change à mesure que la chaleur fait évaporer la rosée de leurs pétales et de leurs feuilles. La pelouse est roussie sous la chaleur harassante. Le narrateur et son compagnon suent et ont du mal à respirer.

Une fois l'automne arrivé, les feuilles tombent et volettent un peu partout ; les fleurs se fanent, ne laissant que des feuilles sans intérêt. Le narrateur et son compagnon, suivis du chat, se réfugient dans la véranda qui surplombe la pelouse. Les arbres nus ploient d'une manière menaçante sous la pluie battante.

L'hiver arrive alors et change la pluie en neige. Les arbres deviennent des squelettes sombres plantés dans la pelouse et le vent hurle de manière lugubre. Le compagnon s'en va par le gazon alors que la neige devient blizzard. Le vent hurle encore plus horriblement et le chat s'enfuit de la véranda en crachant.

Après une pluie qui marque le début du printemps, le narrateur se tient sur la pelouse en regardant le chat. Des fleurs poussent avidement sur un tertre à la forme étrange… et le narrateur comprend que c'est le corps en décomposition de son compagnon.

« Dans les rêves »
Les rêves sont des portails vers d'autres mondes, époques et vies. Les songes hantent les vivants toutes les nuits, mais, malgré tout, l'Homme préfère dormir.

« Là où repose mon frère »
Le poète entreprend un sombre voyage dans un cimetière jusqu'à la tombe de son frère. Selon certains spécialistes, ce poème fait référence à lord Byron.

« L'illusion de l'amour »
Portrait d'une femme dont seule l'innocence égale l'affection, à qui le narrateur offre sa confiance et son amour. La femme se révèle être une tentatrice et une manipulatrice, un démon qui draine sa vie, son amour et son âme… Avec son consentement.

Aide de jeu 3
Description des contenus de Rêves et Songeries, par Roger Ainsley

« Réclusion »
Le narrateur marche seul dans une ruelle en pleine nuit. La ville semble étrangement déserte, inoccupée, dépourvue de lumières, voix ou rires. Le narrateur recherche vainement quelqu'un, qui que ce soit, pour le réconforter. Les étoiles dans le ciel semblent clignoter, amplifiant l'obscurité. Le voyage du narrateur s'achève à un pont où il est sous-entendu qu'il préfère se suicider plutôt que de rester seul.

« Les bois obscurs »
Le narrateur entreprend un voyage à travers une sombre forêt avec l'impression persistante d'être suivi par des bêtes invisibles. On aperçoit les ruines d'anciens sanctuaires, temples, idoles et autels prises dans la végétation dense. Ses poursuivants sont-ils des dieux anciens en quête de nouveaux fidèles… ou d'une proie ?

« La tour »
Une fuite nocturne pour échapper à une foule sans visage brandissant des torches sous une pleine lune boursouflée qui contemple les chants provenant de la foule. Le seul refuge se trouve au sommet d'une tour solitaire sur une plaine. Après avoir gagné la tour, barricadé la porte et grimpé tout en haut, il ne reste plus qu'à attendre que la foule chantante enfonce la porte.

« Reliques d'un âge disparu »
Série de cinq sonnets décrivant chacun un artefact ancien ou découverte archéologique : un vase canope égyptien, la statue abîmée d'un dieu grec oublié, des armes gréco-romaines usées et rouillées, une statuette de fertilité néolithique et deux masques de théâtre grec en bronze. Chacun est accompagné d'une petite illustration dans la marge. Dans chaque poème, Ainsley décrit l'objet et imagine son créateur/utilisateur/porteur. Il s'émerveille que ces outils aient survécu à leur créateur.

« Sous la couronne de Poséidon »
Au cours d'une marche nocturne sur une plage grecque, le murmure de l'océan ressemble à une incantation. Des poissons morts ou agonisants sont refoulés par bancs sur la plage. Certains y vivent leurs derniers instants. Les vagues se retirent pour révéler encore plus de poissons morts sur un récif. Au fur et à mesure du ressac, le récif se révèle être la couronne d'une statue monstrueusement gigantesque gisant sous les flots. Le narrateur s'enfuit de terreur plutôt que de voir l'horrible visage sous la couronne.

« Au beau milieu des ruines »
Le narrateur entreprend un voyage à travers des ruines grecques brumeuses d'une île hantée et sans nom. Un nombre incalculable de statues d'un réalisme sans égal l'entourent. Soudain, le sifflement d'un serpent fait écho à des pas invisibles. Se souvenant de la légende des Gorgones, il se rappelle que seule une des trois sœurs fut tuée… puis entend un son. En se retournant, il se retrouve face à face avec une femme d'une beauté inégalée, mais ses yeux sont des poignards et sa chevelure des serpents. Les dernières pensées du narrateur sont un mélange d'amour et de révulsion.

« Démence, ou la muse du chaos »
La démence est une force instructive, un point de vue nouveau. La démence est un être vivant qui tient du divin et guide les vies de ceux qui souffrent d'elle. La démence est la muse du narrateur, et le narrateur est le champion de la démence.

« Infinité »
Aborde la mesquinerie de la vie humaine comparée aux achèvements d'un vaste univers. L'Homme est un insecte minuscule dans le grand ordonnancement des choses. La volonté humaine s'effondre sous le poids d'une telle prise de conscience.

« À propos de mon décès »
Le narrateur se réveille dans un cercueil de verre et voit ses amis et sa famille (dont certains sont morts depuis déjà bien longtemps) défiler devant lui dans un regard triste. Le cercueil est ensuite emmené au cimetière, un voyage décrit par le biais d'entrevues du ciel et des arbres, parfois de pierres tombales. Entourée de personnes en deuil, la bière est descendue dans la tombe et le narrateur voit des pelletées de terre lui tomber dessus. Enfin, il ne reste plus que les ténèbres.

Les eaux de la perdition

15 mai 1731. En ce jour, le brick du capitaine Douglas Corben, l'Hellene, est revenu à Kingsport après un voyage aux Antilles. Il jeta l'ancre au large de l'Île du Pilote, comme pour attendre que les officiers inspectent son navire et sa cargaison. Cependant, à notre approche, il fit sonner sa corne de brume et nous prévint de nous tenir à l'écart. Je l'informais qu'il lui était impossible d'entrer au port sans subir au préalable d'inspection en bonne et due forme. À ces mots, il fit approcher l'Hellene et nous tira dessus d'une bordée de canons. Nous nous hâtâmes de hisser les voiles du sloop et de fuir quand nous fûmes rejoints par le Carmody, le vaisseau du capitaine Albert Drew et quelques autres. Corben tenta une fois encore de venir à nous, mais une bordée du Carmody abattit son mât de misaine et la plupart de ses voiles, le condamnant à dériver. Un nouveau tir de barrage du Carmody permit de vider le pont, et nous nous préparâmes à aborder.

- J'aurais aimé ne jamais poser le pied sur ce navire, car c'était un vaisseau qui avait dû partir du port de l'Enfer. Nous ne rencontrâmes aucune résistance à notre abordage de l'Hellene, mais nous dûmes combattre les derniers membres de l'équipage dans l'entrepont. Nous n'avons jamais eu l'occasion de voir le capitaine Corben ou son second, Ned Scott. Au lieu de cela, nous ne trouvâmes que des charognes dans leurs cabines mortes depuis longtemps et laissées là à pourrir depuis des jours. C'est là que je fus atteint par une balle, blessé et évacué de l'Hellene, un acte de providence dont je serai éternellement reconnaissant. La suite de ce rapport relate ce qui m'a été raconté par M. Oren Aylesworth, mon premier officier.

- Après ma blessure, M. Aylesworth poursuivit l'inspection du navire accompagné de plusieurs officiers et matelots. Ils se rendirent vers la cale arrière et, plus d'une fois, durent combattre des membres de l'équipage de l'Hellene, rendus fous et aussi dangereux que des bêtes sauvages. À l'approche de la cale, M. Aylesworth jure avoir entr'aperçu une étrange lueur verte avant que le

Aide de jeu 1
Rapport des douanes rédigé par Eben Hall

capitaine Corben et le reste de son équipage ne barricade l'accès. Ce qui suit n'est que pure conjecture, car personne d'autre que M. Aylesworth n'a survécu, et lui-même ne vécut plus que pour quelques jours.
M. Aylesworth affirma qu'il entendit une voix dans la cale, celle de Corben crut-il, crier : "Je vous le dis, ceux qui meurent avec moi revivront !"
- Le pauvre Aylesworth confessa sur son lit de mort avoir fui à ce moment, ébranlé par le ton de la voix qui poussa le cri. Ce fut une sage décision, cependant, car un moment plus tard les poudres de la sainte-barbe furent allumées et l'arrière du navire sauta. M. Aylesworth eut à peine le temps de se jeter par-dessus bord et il s'en fallut de peu qu'il soit aspiré dans le sillage de l'Hellene qui coulait dans les profondeurs de la pointe nord du récif. Rien de vivant ne fut retrouvé du navire et aucun des membres de l'équipage du Carmody ou du mien qui eurent abordé ne survécut, à l'exception de M. Aylesworth, Dieu ait son âme, et moi-même.
- Je ne peux tirer que deux conclusions concernant ces événements : soit le capitaine de l'Hellene et son équipage avaient été frappés de folie ou de fièvre, soit, hypothèse pour laquelle je penche le plus, le capitaine Corben avait poursuivi ses sombres explorations et cherchait à ramener quelque maléfice à Kingsport. Je souhaite souligner à mon lecteur que Corben avait fait partie des personnes soupçonnées, mais non détenues, dans l'affaire de l'église congrégationaliste il y a neuf ans de cela.
- Quoi qu'il en soit, le danger est derrière nous. L'Hellene, son capitaine et son équipage reposent au fond de l'océan, où les poissons seront bien aises de faire ce qu'ils veulent d'eux.

Découverte époustouflante, Matthew. Les récits racontés par ces couards de sauvages Arawacs se sont révélés véridiques. Nous avons trouvé l'île minuscule et inhospitalière dont ils parlaient, ainsi que sa tribu d'Indiens caraïbes, des ennemis des Arawacs, soit dit en passant. Ces animaux inconscients n'avaient jamais vu d'homme blanc, et nous avons été admis dans leur camp en étant vus comme des quasi-divinités. Pour vous raconter au mieux à quel point cela est extraordinaire, il faut que je vous précise que les Indiens caraïbes ont la réputation d'être des cannibales. Et nous, nous étions là, des Blancs bien vivants au milieu de leur village. Nous avons rencontré leur chef et leur chaman, qui était assurément fou à lier.

Et comme ils nous voyaient comme des dieux, ils nous ont permis de rencontrer leur déesse. C'était un roc, Matthew, une pierre de la taille d'un nourrisson. Mais elle ne provenait pas de notre monde, cher ami, car elle luisait d'un éclat qui me provoque toujours des frissons à ce jour. Vous reconnaîtriez cette lueur, Matthew, car sa couleur est la même que celle de Ce que nous connaissons tous les deux et devant Quoi nous nous agenouillons en adoration sous la colline ! Les sauvages ne purent rien nous en dire, hormis qu'elle venait du ciel… une autre preuve est-elle nécessaire ? Il ne fait aucun doute qu'elle est apparentée à la Flamme. Malheureusement, ces damnés primitifs ne voulurent jamais échanger leur artefact, même contre la moitié de nos sacrifices en son honneur. Mais un jour, Matthew, et peut-être avec votre concours, je m'emparerai de leur déesse

Aide de jeu 2
Extrait d'une lettre de Douglas Corben à un autre adorateur du culte, Matthew Richards

Les Puissances Ultimes, qu'aucun Homme n'est donné de voir et vivre et qui ne sont qu'entr'aperçues dans les rêves les plus fous, vivent avec leur Sultan au Centre de Tout Espace et Tout Temps, au-delà de Tout Espace et Tout Temps. Ils virevoltent dans les Vents Cosmiques au son des flûtes de Leurs Serviteurs Amorphes, rejetant de temps à autre des fragments et vapeurs toxiques de Leur corps gazeux et visqueux. Avec le temps, ces fragments deviendront eux-mêmes des serviteurs, voire peut-être des Puissances, entièrement hostiles à la Vie de nos Sphères connues. Vous reconnaîtrez ces fragments à leur couleur extraterrestre et leurs effets souvent délétères sur la Vie telle que nous la connaissons. Prenez garde, car de tels artefacts Leur appartenant contiennent un vaste potentiel de pouvoir ultime… ou de perte ultime.

Aide de jeu 3
Passage extrait d'un ouvrage du Mythe concernant les déjections de Ceux de l'Extérieur

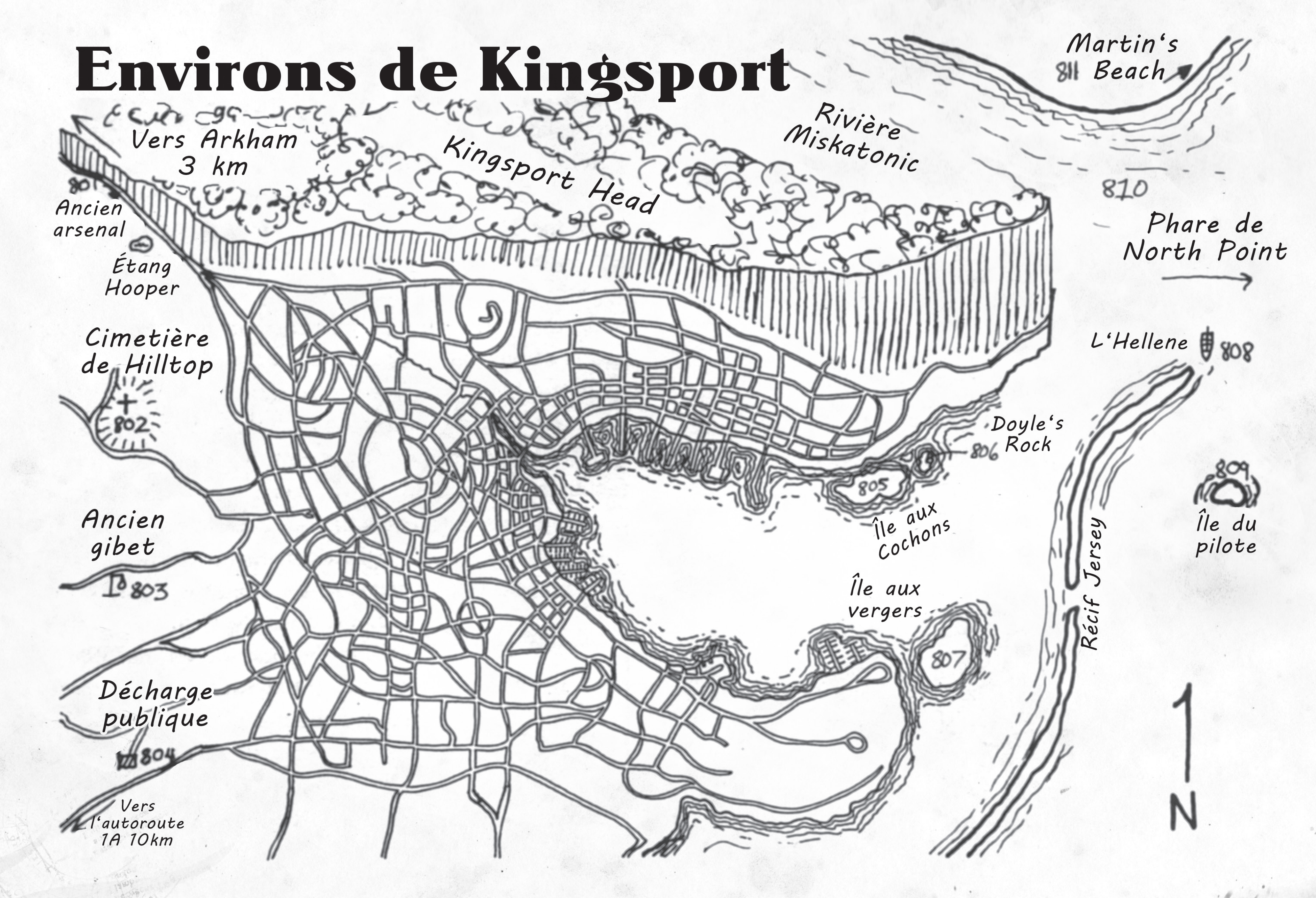
Les Arawaks ont vécu dans la crainte des Caraïbes, une tribu belliqueuse et souvent cannibale, pendant des siècles ; ils ont continuellement été repoussés dans le nord-est du continent sud-américain jusqu'à atteindre les Antilles. Il n'est donc pas étonnant que les pacifiques Arawaks attribuent de nombreuses légendes et mythes étranges à leurs terribles oppresseurs…

L'une de ces légendes intrigantes raconte qu'une tribu de Caraïbes était si horrible qu'elle fut exilée par ses semblables, et plus aucun contact ne fut établi avec eux, même en temps de guerre, au cours duquel presque toutes les tribus se rassemblaient pour attaquer les villages aux alentours. Les Arawaks racontent que cette tribu adorait une déesse qui était venue à eux depuis les étoiles sous la forme d'une pierre luisante. Ceux qui l'avaient découverte avaient d'abord cherché à la sculpter pour qu'elle représente une idole de leur esprit de la guerre, mais le premier homme qui posa un

Aide de jeu 4
Extrait d'une étude anthropologique de 1897 intitulée « Tribus indiennes des Antilles », par James T. Morrison

burin sur la pierre luisante périt sans qu'il ait le temps de porter la moindre marque. Après cela, les Caraïbes exilés adorèrent la pierre comme une déesse et lui donnèrent le nom de "G'wanda'ak", Mère Étoile…
Au cours des entretiens que j'ai menés avec des Caraïbes contemporains, je n'ai pas été en mesure de confirmer ou d'infirmer l'existence de cette tribu isolée. Un vieil Indien me raconta que cette tribu avait été massacrée il y a bien longtemps (du temps du grand-père de son grand-père) par des Blancs arrivés dans un grand navire qui était mû sur l'eau par des nuages. Après avoir tué toute la tribu, ils s'emparèrent de la pierre luisante qu'ils adorèrent à leur tour comme un dieu, avant de partir pour ne jamais revenir. Le manque de détails ou d'une chronologie fiable me fait douter de l'authenticité de ce récit et des autres histoires qui lui sont apparentées. Il n'en reste pas moins une légende intéressante.

Environs de Kingsport




Quartiers
de Kingsport
1: HARBORSIDE
2: THE HOLLOW
3: CENTRAL HILL
4: SOUTH SHORE
5: DOWNTOWN
6: WEST SIDE
7: HILLTOWN
PROVIDENCE HILL
VILLAGE ST.
HOWARD
BLAKE'S CREEK
BRUSH
SUMMIT
KING
BARNES
BLAKE'S HILL
CARTER
ATLANTIC
HARRIS
CHOECOTT
TURNER
WEST HILL
KAWTHORNE
FRENCH
SOUTH HILL
TUTTLE
HOAG'S HILL
HALL
HOWLAND HILL
PARSON ST.
BACK
PAINE
JACKSON
PICKERING
SOUTH POINT

1: Harborside



2: Le Hollow

ABBOTT RD.
BLUFF SPUR
BLUFF RD.
201
202
203
PETER
MASON
ORNE
MOWRY
FULLER
BLAKE
VILLAGE ST.
HOWARD ST.
PERRY
ST.
CLIFF RD.
CARTER
208
601
AXWATER
205
207
BLAKE'S CREEK
ADAM'S
BAINE ST.
BRILLIANT
HILL RD.
HIGH ST.
KING
BARNES
HARPER
BEDLOW
204
BRUSH
209
SUMMIT
206
PILE
HART
BRIDGE
POND
BURKE
JAMES
CASS

3: Central Hill




4: South Shore
HIGH ST.
HAWTHORNE
CARVER
FISHER
FEDERAL
FRANKLIN
BRADFORD
GILBERT
TURNER
CIRCLE ST.
MAIN ST.
PHILLIPS
PICKERING ST.
FLANNEL
HOLT ST.
HOWARD ST.
HARBOR ST.
HALL ST.
DAVIS
GREEN LN.
SOUTHWARD ST.
CLAIRBORNE ST.
JACKSON ST.
QUINN ST.
OCEAN DR.
WHITE ST.
PUTNAM
BEACH
MARK
LAIRD
BEACON RD.
STRATTON RD.
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
415
520
524
525
710
711
712
713

5: Downtown



PRICE ST.
CHURCH
LEE ST.
LEE
LAFAYETTE
ORCHARD
TURNER
HAWTHORNE
PAGE
FRANKLIN
501
502
503
506
507
508
515
517
HOWARD ST.
519
MILLER
FRENCH
ENDICOTT
COOPER
509
516
504
518
CIRCLE ST.
NORTH WARD ST.
510
607
605
521
520
511
MAIN ST.
611
505
512
515
525
GREEN LN.
522
524
612
613
514
LEE
523
BROWN ST.
HALL ST.
PARKER
CLAY
ST.
PARSON ST.
TUTTLE
702
704

6: West Side


CLIFF RD.
BACK ST.
HOWARD ST.
PERRY ST.
BLAKE'S CREEK
PERRY
MOWRY
HIGH ST.
HILL ST.
TAFT
601
205
BARNES
BRILLIANT
HARPER
BEDLOW
204
CASS
PLEASANT
ST.
602
CARTER ST.
CHURCH ST.
302
ST.
DIVISION
TAFT
PLUM ST.
603
HOWARD
ST.
CALDECOTT ST.
AUSTIN ST.
604
501
502
CLAY'S LN.
ST.
SUMMIT
608
COYLE
PRICE
BACK
606
MILLER
FRENCH
ENDICOTT
ST.
504
DERBY
ST.
MAIN ST.
607
605
609
610
611
505
HOAG
DUBLIN
WEST ST.
GREEN
LN.
612
613
BLUEBERRY
RD.
ST.
RD.
HALL ST
ST.
BROWN ST.
PARSON ST.
TUTTLE
702
PAINE ST.
JACKSON
ST.
ST.
BACK
701
CLAWSON
ELM
RD.

7: Hilltown

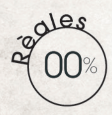

HOAG ST.
BACK ST.
BLUEBERRY RD.
SHEPHERD ST.
DUBLIN RD.
TUTTLE ST.
BROWN
PARSON ST.
HALL ST.
PARKER
CLAY
GREEN LN.
523
FLANNEL
HOLT ST.
713
PICKERING AVE.
702
PAINE ST.
703
CALDECOTT
704
705
LEE ST.
707
706
708
WILKES
709
SOUTHWARD ST.
710
711
712
JACKSON ST.
ELM
BACK ST.
701
CLAWSON RD.
714
716
715

LE JEU DE ROLE D'EPOUVANTE DANS L'UNIVERS D'H.P. LOVECRAFT



Antique Médiéval Victorien Années 20 Moderne Futuriste







KINGSPORT, LA CITÉ DES BRUMES

Kingsport est le nom d'un port imaginaire, situé au bord de l'océan et à l'orée des Contrées du Rêve. C'est un endroit où l'éveil cède la place à l'onirique par les œuvres d'artistes qui s'y sont réfugiés, par le pouvoir des cultistes qui s'y cachent, ou par bien d'autres voies qui restent à découvrir.

Plongez dans l'ambiance étrange de cette ville portuaire grâce à deux nouvelles de H.P. Lovecraft incluses dans cet ouvrage :
- *L'étrange Maison Haute dans la Brume*,
- et *Le Festival*.

Kingsport, la cité des brumes propose un guide complet de la petite ville, depuis les quais, les divers quartiers et jusque dans ses environs.
Il présente les diverses sociétés qui l'animent, quelles soient publiques, comme les autorités ou divers services, ou secrètes, telle la mystérieuse Flamme verte, dont on parle à mots couverts.
Kingsport part également à la rencontre de ses habitants préoccupés, distants, voire déconnectés de notre réalité et peut-être en contact avec des entités d'outre rêve.

Le Gardien peut s'appuyer sur l'Histoire de Kingsport et sa chronologie pour y situer des aventures de son cru ou les relier à ses propres campagnes.

De plus le Guide touristique de la ville en format dépliant est inclus dans cet ouvrage pour animer vos parties.

Enfin, trois scénarios invitent les investigateurs à découvrir les étranges liens qui lient Kingsport aux Contrées du Rêve :
- « La demeure au bord de l'abîme »,
- « Rêves et songeries »,
- « Les eaux de la perdition ».

Prix public conseillé 34 €

ISBN 978-2-37374-012-7

9 782373 740127







